PS one · PS2 · GameCube · XBOX · N-GAGE NOKIA · GAME BOY ADVANCE

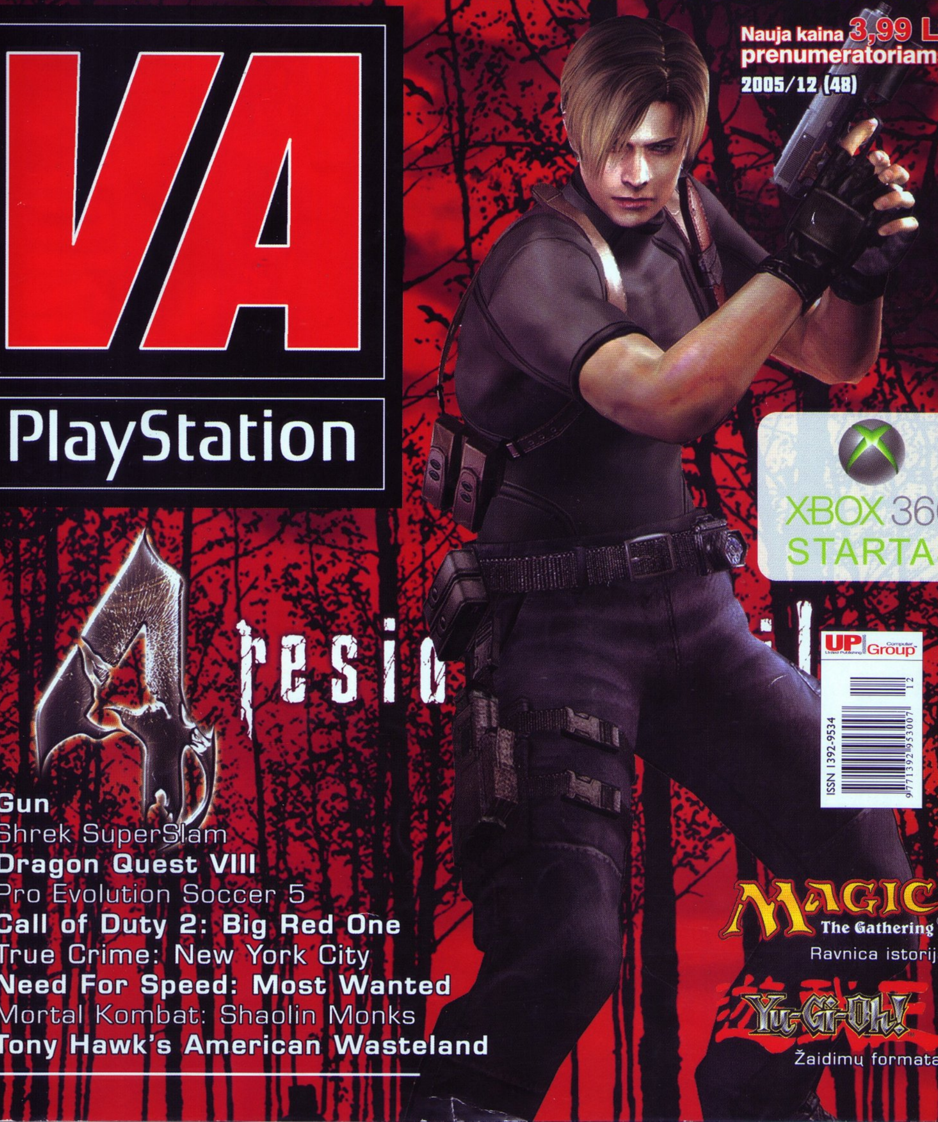
Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina 3,99 Lt prenumeratoriams

2005/12 (48)



XBOX 360 STARTAS

Gun
Shrek SuperSlam
Dragon Quest VIII
Pro Evolution Soccer 5
Call of Duty 2: Big Red One
True Crime: New York City
Need For Speed: Most Wanted
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Tony Hawk's American Wasteland

MAGIC The Gathering — Ravnica istorija

Yu-Gi-Oh! — Žaidimų formatai

UP Computer Group
ISSN 1392-9534

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

PAŠTAS 004

VERSLO NAUJIENOS 006

NAUJIENOS 008

IŠ DIRBTUVIŲ 010

TEMA: XBOX 360 STARTAS 012

MĖNESIO ŽAIDIMAS 021

RESIDENT EVIL 4

RECENZIJOS 026

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

GUN

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

PRO EVOLUTION SOCCER 5

SHREK SUPERSLAM

DRAGON QUEST VIII

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

KLASIKA 054

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

IRGI ŽAIDIMAI 056

DONKEY KONG COUNTRY 3

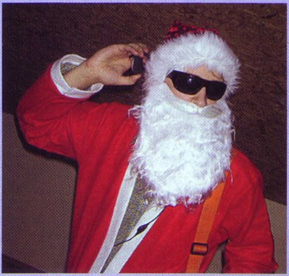
HALF-LIFE 2

PATARIMAI 061

RESIDENT EVIL 4

STALO ŽAIDIMAI 068

SVEIKI,



Net keista pagalvojus, kad jau praėjo lygiai ketveri metai nuo tada, kai startavome su VA PlayStation žurnalu. Daug tai ar mažai — santykinis klausimas, priklauso nuo požiūrio. Tačiau apskritai imant, VA šiuo metu yra antras pagal amžių žurnalas apie žaidimus, o tai tikrai džiugina. Paskutiniame metų numeryje vėl prašome jūsų mus įvertinti ir pasakyti savo nuomonę. Anketa — paskutiniame žurnalo puslapyje. O prizai šį kartą labai specialūs ir, tikime, sudominsiantys ne vieną skaitytoją. Grand Theft Auto: Liberty City Stories marškinėlių tikrai nerasi parduotuvėje už kampo ;). Pildykite, reikškite savo nuomonę ir siųskite anketas mums. O mes viską susumuosime ir atitinkamai pakoreguosime žurnalą. VA išvaizdos ir turinio nekeitėme senokai, tad pats laikas nuodugniai viską peržiūrėti ir perdėlioti. Kol kas labai tikslaus paveikslėlio jums dar negalime nupiešti, tačiau bendrais bruožais žurnalas turėtų kiek susiaurėti, atpigti ir labiau koncentruotis į jūsų mėgiamiausias rubrikas bei jūsų (ir mūsų) mėgiamiausias konsoles. Žodžiu, mūsų laukia nemažai darbelio, tačiau tikimės viską padaryti teisingai ir maksimaliai išpildyti jūsų norus.

Šis numeris galėtų būti visai tradicinis ir toks pat, kaip ir ankstesnių metų paskutinieji, mat recenzijų kiekis išties rekordinis. Tačiau yra vienas labai didelis skirtumas. Ir jūs visi puikiai jį žinote. Visai neseniai startavo pirmoji naujos kartos konsolė — Xbox 360. Kad ir kokie būtume PlayStation gerbėjai, tai per daug reikšmingas įvykis, kad jį praleistume. Tad jūsų dėmesiui išsami istorija apie konsolės startą su įvairiausiomis peripetijomis. Savo nuomonę jau susidarėme, tikimės, išsamus pasakojimas padės susidaryti vaizdą ir jums.

Ką gi, belieka tik pasveikinti su didžiausiomis metų šventėmis ir vėl palinkėti praleisti kiek įmanoma daugiau laiko su šeima ir artimaisiais, žaidimai niekur nedings ir palauks ;). Iki „susiskaitymo" 2006-aisiais!

Ričardas Jaščemskas

12 XBOX 360 STARTAS

21 RESIDENT EVIL 4

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas
	1	

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris-maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.1224
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

Koks yra naujausias *Dragon Ball Z* žaidimas ir koks greičiausiai pasirodys?
Artūras, Vilnius
Naujausias yra *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*. Apie tolimesnius kol kas nepaskelbta.

Ar galima Lietuvoje nusipirkti žaidimą Twisted Metal: *Black* ir *Heroes of Might and Magic*? Jei yra, gal galite pasakyti, kur juos rasti (*PS2* konsolei)?
Mažvydas, Kačerginė
Deja, senesnių žaidimų taip paprastai parduotuvėse nerasi. Reikia klausti žaidimų pardavimo vietose ir bandyti užsisakyti — kai kurie centrai priima užsakymus ir žaidimą pristato.

Ar bus *Killzone 2*? Ar bus nauja *Half-Life* dalis *PS3*? Kiek kainuos *PS3*? Kuri konsolė galingesnė — *XBox 360* ar *PS3*?
Andrius, Biržų r.
Killzone 2 tikrai bus — žaidimas kuriamas *PS3* konsolei. Apie *Half-Life* pasirodymą naujoje *PlayStation* negirdėti, tačiau būtų išties džiugu. Konsolės kaina taip pat nėra paskelbta; analitikų spėjimu, ji turėtų kainuoti ne daugiau nei 400 JAV dolerių, 100 dolerių mažiau, nei pačios konsolės tų pačių analitikų apskaičiuota savikaina. Apie konsolių galingumo lyginimą kol kas negalima kalbėti. Viską pamatysime tik tada, kai pasirodys *PlayStation 3*.

Kokie yra *YU-GI-OH* žaidimai *PS2* ir kur galima jų nusipirkti?
Tomas, Švenčionys
Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum ir *Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses*. Kiek žinome, į Lietuvą jų atvežta nėra, reikia užsakinėti.

Kaip vadinasi *Prince of Persia 3*? Kokia bus nauja *GTA* dalis?
Martynas, Panevėžys
Prince of Persia: The Two Thrones. Apie *GTA* ateitį, spėjame, dar kurį laiką nieko naujo nesužinosime.

Kiek kainuoja nauja *PlayStation 1* ir *PlayStation 2* konsolė šiuo metu?
Darius
PSone — apie 300 Lt.
PS2 — apie 650 Lt.

Kada pasirodys *Kingdom hearts II*?
Martynas, Panevėžys
Žaidimas pasirodys kitų metų pavasarį.

Parduodu 1 iš 2 valdymo pultelių, skirtų *PS2* ir parduodu 2 originalius žaidimus *Tom Clancy Ghost Recon 2* ir WRC2; jie skirti PS2. Pultelio kaina 30Lt, o žaidimai po 60Lt. Tel.: (631) 33557, **Petras, Kaunas**

Pirkčiau originalius *PSone* žaidimus. Tel. (628) 28080, **Eivydas, Anykščiai**

Parduodu *PS2*: naujo modelio, 1 pultelis, atminties kortelė, dvylika žaidimų. Kaina 800 Lt. Tel.: (618) 32995, **Andrius, Biržų r.**

Parduodu žaidimą *Silent Hill 3*. Tel.: (634) 50519, Artūras, **Kauno r.**

Parduodu arba keičiu *PS2* žaidimus. Tel.: (624) 18847, **Tomas, Švenčionys**

FINAL FANTASY BUTELIUOSE

Šiais laikais mažai ką nustebinsi laukiamo žaidimo pasirodymui skirtu sportbačių arba grandininio pjūklo išleidimu. Tačiau neįprasto medžiojančių žiniasklaidos atstovų (tokių, kaip mes:)) laimei, stambių kompanijų rinkos vadybininkai sugalvoja vis naujų būdų atkreipti dėmesį į vienus ar kitus žaidimus. Taip, garsėjanti savo fantasy RPG žaidimais Square Enix kartu su žaidimu Final Fantasy XII išleis nealkoholinį gėrimą darbiniu pavadinimu Potion (veikėjas žaidime vartoja Potion'us, jūs jį geriate — geras, ar ne?). Savo skoniu ir efektu jis primins žolių arbatą, nors kūrėjai žada padirbėti, kad skonis būtų originalus ir „magiškas".

Ir žaidimas, ir Potion Japonijoje pasirodys 2006-ųjų metų kovą. Verta paminėti, kad magiško gėrimo gamybos kontraktą Square Enix pasirašė su kompanija Suntory, garsėjančia tuo, kad jos viskį reklamavo Bill'o Murray'jaus herojus puikiame filme „Pasiklydę vertime" (Lost in Translation).

MUŠTYNĖS ANT STALO

Kompanija Namco išleido miniatiūrinių figūrėlių, simbolizuojančių topinės muštynių frančizės Soul Calibur veikėjus, rinkinį. Kiekviena iš jų kainuoja apie 5 JAV dolerius. Kaip tikriausiai visi žinote, šiame žaidime kovojama su šaltaisiais ginklais, taigi kovotojų figūrėlės turės nuimamus ginklus, visokiausių aksesuarų: akinius, kaukes, šalikus ir pan.

Priminsime, kad populiarią multiplatforminę frančizę sudaro trys žaidimai, kurių paskutinis pasirodė ekskliuzyviai PlayStation 2 konsolėje visai neseniai — spalio pabaigoje (recenzija — jau kitame VA numeryje). Antrosios Soul Calibur dalies pardavimai JAV sudarė 1.6 mln. kopijų. Dar daugiau, prieš kelis metus kompanija Anthem Picture išpirko iš Namco teises ekranizuoti šią nuostabią frančizę, tačiau nuo to laiko jokių naujienų nebuvo.

SONY NUPIRKO PARTIZANUS

Kompanija Sony Computer Entertainment, neseniai konsolidavusi savo vidines studijas, pridėjo prie savo kūrybinių pajėgų olandų kompaniją Guerilla Games, garsios PS2 šaudyklės Killzone autorius. Vargu ar ši naujiena ką nors nustebins — Guerilla ir Sony idealiai tinka vienas kitam. Pastaroji rengiasi savo naujos kartos konsolės PlayStation 3 paleidimui, o „partizanai" (taip verčiamas studijos pavadinimas) dirba su vienu įspūdingiausiu žaidimu šiai platformai Killzone 2, kurio pristatymas E3 parodoje privertė pakilti ne vieną nustebusį antakį.

PS2: YRA 100 MILIJONŲ!

Kompanija Sony su pasididžiavimu skelbia apie šimtamilijoninės PlayStation 2 konsolės tiekimą parduotuvėms. Pripažinta video žaidimų industrijos „karalienė" pasiekė šio neįtikėtino skaičiaus kiek daugiau negu per 5 metus. Pagrindinėse teritorijose konsolės pardavimai pasiskirstė taip: JAV — 40.65 mln. vienetų, Europa — 37 mln., Azijos regionas — 22 mln. Ankstesnė svarbi PS2 riba — 90 mln. konsolių — buvo pasiekta šių metų birželį. Kitos šios kartos konsolės konkurentės, Xbox ir GameCube, gali tik pavydėti šių rodiklių, nes abiejų (!) šių sistemų pardavimai nesiekia net 50 milijonų. Keistas sutapimas, tačiau šis pranešimas pasirodė praėjus vos 10 dienų po Xbox 360, kuri, kaip tikisi Microsoft, užkariaus kur kas didesnę rinkos dalį už jos pirmtaką, starto.

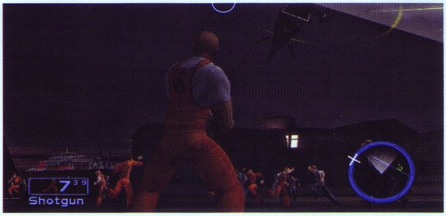
KAM ŽAIDIMŲ IŠ ACCLAIM?

Leidėjas Acclaim, baigęs savo veiklą praėjusių metų rugsėjo mėnesį po ilgo balansavimo ties finansinės prarajos riba, vėl primena apie savo egzistavimą. Neseniai tapo žinoma apie šiai kompanijai priklausančių žaidimų teisių išpardavimą iš aukciono. Sąraše daugiau kaip 200 klasikinių Acclaim hitų, kuriuos išleisti iš naujo galima už visai nedidelius pinigus, pavyzdžiui, leidybos teisės 2004-ųjų metų žaidimui Alias kainuoja tik 5000 JAV dolerių. Brangiausiai vertinamos Extreme G franšizės teisės (trys 1998–2001-ųjų metų žaidimai) — 75000 dolerių. Mes neabejojame, kad geriausi kažkada populiaraus leidėjo bagažo atstovai bus būtinai nupirkti klasikinių žaidimų rinkiniams arba online platinimui, dar turėsime progos sužaisti netolimos praeities nesenstančius hitus.

ROCKSTAR LONDON — NAUJA GRANDINĖS GRANDIS

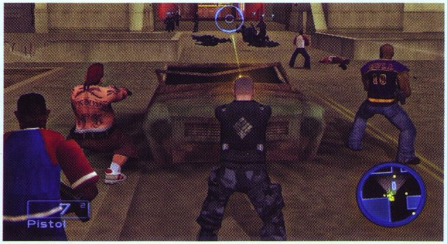
Nuolat spaudoje kirčiuojama ir linksniuojama kompanija Rockstar Games, priklausanti leidėjui Take-Two Interactive, tačiau turinti daugybę savų vidinių studijų, Londone ketina atidaryti naują padalinį Rockstar London. Kol kas nėra jokios informacijos apie projektus, kuriais užsiims būsima komanda, tačiau greičiausiai mes dar išgirsime apie juos; kaip rodo patirtis, Rockstar produktai (beveik visi kuriami vidinių studijų) nuolat sukelia platų rezonansą visuomenėje.

Taigi Rockstar London prisijungia prie kitų leidėjo vidinių studijų, išmėtytų keliose šalyse. Tai Rockstar San Diego (Midnight Club), Rockstar Vancouver (Bully), Rockstar Toronto (The Warriors), aišku, Rockstar North (visa GTA frančizė, skandalingasis Manhunt), Rockstar Vienna (GTA „portai") ir Rockstar Leeds (GTA: Liberty City Stories).



NEPAPRASTOJI PADĖTIS SOUTHPEAK KOMPANIJOJE

Sudėtingame brutalaus veiksmo žaidimo State of Emergency 2 gyvenime vėl įvyko didelių pokyčių. Jeigu pamenate, projekto, iš pradžių kuriamo bankrutavusios studijos VIS Entertainment (bankrutavo, beje, ir jos savininkai — BAM! Entertainment) gyvenimas buvo pratęstas kanadiečių DC Studios, o paskui leisti žaidimą apsiėmė Playlogic Entertainment. Tačiau kaip paaiškėjo, ji tyliai ir be triukšmo projekto atsisakė. Nauju leidėju tapo SouthPeak Interactive kompanija, pažadėjusi išleisti projekto PS2 versiją Šiaurės Amerikoje kitų metų vasarį (europietiška premjera — kovo mėnesį); PSP platformoje žaidimas pasirodys 2006-ųjų rudenį. Deja, kitose anksčiau paskelbtose platformose — Xbox ir Š — State of Emergency 2 jau nebepasirodys.



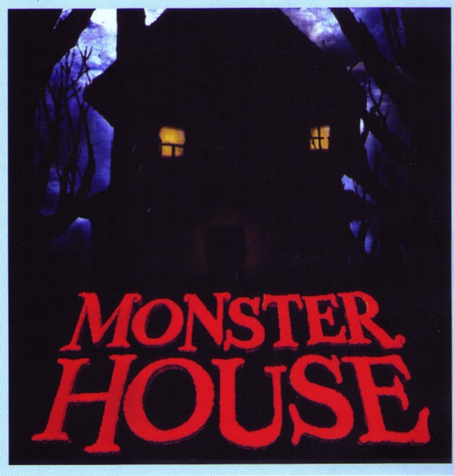
FORDŲ LENKTYNĖS

Kompanija Empire Interactive oficialiai anonsavo projektą Ford Street Racing — naują Razorworks studijos auto simuliatorių frančizės, skirtos garsiojo koncerno Ford mašinoms, iteraciją. Važiavimai vyks Los Andželo miesto gatvėmis, kur virtualūs lenktynininkai galės ne tik patenkinti greičio troškulį, bet ir valdyti savo komandą iš trijų mašinų, o tai neabejotinai įneš tam tikrų taktikos elementų į azartišką judėjimo finišo link procesą. Firminių transporto priemonių skaičius sumažės iki 18; bus ir visai „pagyvenusių“, tokių kaip 1970 Mk1 Capri RS1600, ir visai šiuolaikiškų — pavyzdžiui, neseniai anonsuota 2007 Shelby GT 500. Ketvirtojo frančizės žaidimo pasirodymas numatomas kitų metų vasarį PC, PlayStation 2 ir Xbox platformose.

PRAKEIKTAS SENASIS NAMAS

Leidybinė kompanija *THQ* anonsavo projektą *Monster House* — šeimyninį *horror* nuotykį *Columbia Pictures* kompanijos kuriamo CG filmo motyvais. Žaidimas bus skirtas neišvardintoms konsolėms (ir namų, ir kišeninėms). Svarbiausiu naujo žaidimo ypatumu taps *co-op* „geimplėjus“ trims žaidėjams — atitinkamai pagal filmo veikėjų kiekį.

Kino juostos siužetas pasakoja apie tai, kaip trys smalsūs vaikinai aplanko paslaptingąjį slaptą namą, kuris, kaip aiškėja, yra gyvas ir labai piktas, pasižymi demoniška savybe įtraukti į save aplinkinius, ypač vaikus... Baisu! Animacijos režisierius ir scenaristas yra Gil Kenan, o prodiuseriai iš karto dvi garsenybės — Steven Spielberg ir Robert Zemeckis.



ŠOKIŲ FABRIKAS

Kompanija Codemasters skelbia apie šokių žaidimo Dance Factory kūrimą ekskliuzyviai PlayStation 2 konsolei. Šis žaidimas taps pirmuoju, palaikančiu šokių kilimėlius kartu su bet kuriuo muzikiniu disku. Taigi dabar žaidėjai nebus apriboti žaidimo playlist'o kompozicijų sąrašu. O vidinis choreografas išmokys jus šokti pagal bet kurią patinkančią melodiją.

Tokie stebuklai tapo įmanomi visiškai naujoviškos muzikos ritmo atpažinimo sistemos dėka, kuri veiks nepriklausomai nuo jūsų skonio: disko, rokenrolo arba R&B. Žaidime bus keli režimai: fitneso režimas (Fitness mode) ir „šokiai ištvermei patikrinti“ (Endurance mode).

Pagrindiniame režime žaidėjui bus priskaičiuojami taškai už kiekvieną sėkmingai atliktą šokio veiksmą. Vėliau šiuos taškus galima bus skirti papildomų garso takelių, judesių ir net choreografų įsigijimui. Taip pat žaidime bus sudegintų kalorijų skaitiklis.

Dance Factory pasirodys 2006-ųjų balandį.

SEGA ĮKVĖPĖ GYVYBĖS OUTRUN 2006

Pasitvirtino gandai apie naują arkadinį Sega kompanijos žaidimą OutRun 2006: Coast 2 Coast PlayStation 2, PSP ir PC platformoms. Kompanija ketina išleisti reanimuotą frančizę 2006-ųjų metų kovą. OutRun 2006 bus savotiškai patobulinta OutRun 2 žaidimo kopija, kuris pasirodė Xbox dar 2004-aisiais metais. Yra kelios naujovės: originali misijų sistema, online režimas šešiems veikėjams ir pan.

PSP ir PlayStation 2 versijose, savaime suprantama, bus papildomų, kol kas neskelbiamų bonusų. Projektą kuria britų studija Sumo Digital, atsakinga už OutRun 2, Virtua Tennis: World Tour (PSP) ir TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PSP) žaidimus.

OutRun 2006
Coast 2 Coast

LEGENDINĖS FRANČIZĖS SUGRĮŽIMAS

Kompanija Square Enix oficialiai patvirtino informaciją apie legendinės RPG frančizės Valkyrie Profile sugrįžimą. Mūsų laukia iš karto du projektai — Valkyrie Profile: Silmeria PlayStation 2 platformai ir Valkyrie Profile: Lenneth, originalaus žaidimo perdirbinys PSP platformai. Japonijoje abu žaidimai pasirodys jau 2006-ųjų metų kovo antrą dieną, apie planus išleisti žaidimus kituose regionuose, deja, nieko nežinoma.

LAKŪNAS SNOOPY IR RAUDONASIS BARONAS

Daugelio animacinių filmukų ir komiksų herojus, juokingas juodai-baltas šuniukas *Snoopy*, per savo ilgą karjerą išbandęs save pačiose įvairiausiose amplua, greitai pasimatuos Pirmojo Pasaulinio karo lakūno apsauginius akinius ir romantišką šaliką. Tam jį ketina įpareigoti kompanija Namco, anonsavusi nuotykinę avia-arkadą *Snoopy vs. The Red Baron PC, PlayStation 2, Xbox* ir *PSP* platformoms. Žaidimas, kuriame juodaausiui ir kiek flegmatiškam *NASA* astronautų simboliui-talismanui, o taip pat kitiems veikėjams teks atsisėsti prie skraidančių mašinų šturvalų ir susitikti danguje su garsiausiu vokiečių asu Manfredu fon Richtchofenu, „Raudonuoju Baronu", pasirodys kitų metų rudenį.

Oro mūšių mėgėjams žadami daugiau kaip 50 misijų šešiose skirtingose dekoracijose, modifikuojami lėktuvų modeliai, keli *multiplayer* režimai. *Snoopy vs. The Red Baron* kuria kompanija *Smart Bomb Interactive*, kuri šiuo metu taip pat darbuojasi su multiplatforminiu *Pac-Man World Rally* tai pačiai *Namco*.

Final Fight: Streetwise

KARTAIS JIE SUGRĮŽTA

Ilgus dešimt metų kultinės frančizės beat'em up žanro pradininkės gerbėjai laukė mėgstamo žaidimo tęsinio. Sunkus laukimo laikotarpis (kiek sušvelnintas prieš penkerius metus pasirodžiusiu Sega Saturn platformoje Final Fight: Revenge) pagaliau artėja prie pabaigos — kitų metų vasarį PS2 ir Xbox platformose numatomas Final Fight: Streetwise pasirodymas, kuris turėtų patikti ne tik seniems gerbėjams, bet ir sukelti sumaištį visų 3D veiksmo žaidimų gerbėjų protuose. Tik ar galės kas nors atpažinti naujuose poligoniniuose rūbuose tą patį Final Fight?

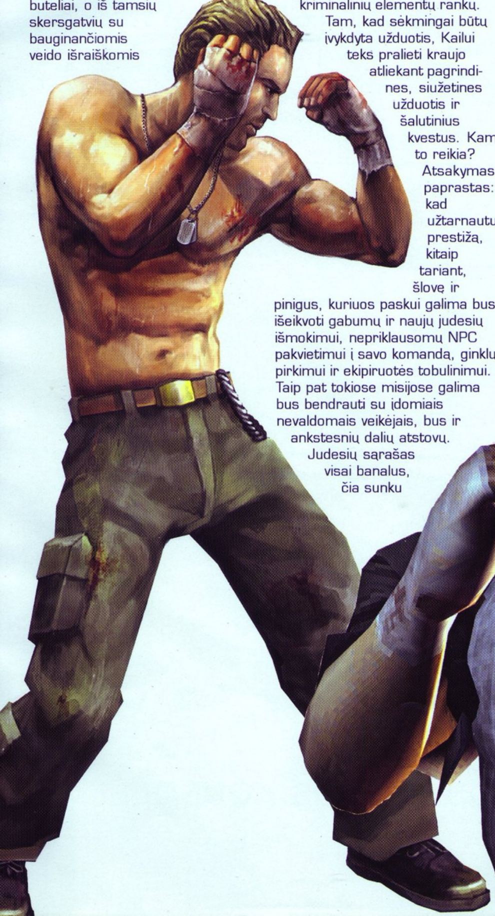
Tai nebus tas pats linksmas ir neįpareigojantis Final Fight, kurį pažįstame iš SNES laikų. Iš esmės pasikeis visa atmosfera. Ji taps vyresnė. Niūresnė. Capcom kūrinys bus panašesnis į The Punisher, Grand Theft Auto: San Andreas ir Fight Club. Aplinkui — smurtas ir prievarta, kraujas ir sudaužyti buteliai, o iš tamsių skersgatvių su bauginančiomis veido išraiškomis išbėga vis nauji ir nauji varžovai... Apie tai, kad vis dar esame Metro City, primena nebent siužetas, kurio įvykiai sukasi apie mūsų seno pažįstamo Kodi Traverso pagrobimą. Susipažinsime su jo broliu, pogrindinio pasaulio žinovu ir kovų meistru Kailu Treversu, kuriam ir teks gelbėti savo brolį nevykėlį iš kriminalinių elementų rankų.

Tam, kad sėkmingai būtų įvykdyta užduotis, Kailui teks pralieti kraujo atliekant pagrindines, siužetines užduotis ir šalutinius kvestus. Kam to reikia? Atsakymas paprastas: kad užtarnautų prestižą, kitaip tariant, šlovę ir pinigus, kuriuos paskui galima bus išeikvoti gabumų ir naujų judesių išmokimui, nepriklausomų NPC pakvietimui į savo komandą, ginklų pirkimui ir ekipiruotės tobulinimui. Taip pat tokiose misijose galima bus bendrauti su įdomiais nevaldomais veikėjais, bus ir ankstesnių dalių atstovų.

Judesių sąrašas visai banalus, čia sunku sugalvoti kažką naujo, taigi svarbiausiu „geimplėjaus" elementu taps begaliniai smūgių kombinacijų variantai, suskirstyti į dvi rūšis: paprasti ir super. Galima bus naudoti viską, kas pasitaikys po ranka: ir peilius, ir butelius, ir lazdas, o retkarčiais teks pašaudyti iš pistoleto arba automato. Be to, priešus galima bus supažindinti su dekoracijų elementais, pavyzdžiui, sėkmingai pasitaikiusiais stulpais.

Viso grafinio apipavidalinimo pagrindinė idėja — kaip įmanoma arčiau priartinti žaidimą prie tikrovės. Ir kūrėjams tai pavyko. Lokacijos taip ir dvelkia kovos už išgyvenimą dvasia, prastai apšviečiamos gatvės pasitinka jus purvu ir beviltiškumu, pogrindinių mūšių arenos tiesiog skleidžia šviežio kraujo aromatą... Visų veikėjų atlikimas ir detalizavimas atrodo gražiai, stilingai ir įtikinamai. Be to, modelių plastika, smūgių kombinacijų choreografija, tikroviška reakcija į gaunamus smūgius ir pabrėžtinai realistiškas judesių su ginklu panaudojimų atlikimas priverčia kalbėti apie aukštą atlikto darbo kokybę.

Sužinoti, kiek viskas, kas aprašyta, bus žaidžiama ir malonu akiai, mes galėsime labai greitai — iki pasirodymo liko vos pora mėnesių. Kol kas galime pripažinti tik vieną akivaizdų faktą — Final Fight: Streetwise mūsų laukia išankstinio dėmesio verta kultinių žaidimų istorijoje serijų reinkarnacija. Tikėsimės, kad šis projektas nesugadins savo šlovingo vardo.



X VALANDA ATĖJO

STARTAVO PIRMOJI NAUJOS KARTOS KONSOLĖ!

Prisiminkite ir prisipažinkite, ar pajutote ką nors ypatingo lapkričio 22-osios rytą? Nieko? O kur teigiamos vibracijos dėl žaidimų industrijos įžengimo į naująją savo egzistavimo erą? Nejaugi niekas net nepajudėjo? Aš sąžiningai klausiausi savo pojūčių visą dieną bandydamas suvokti momento didumą, deja, kažkokie visai žemiški jausmai ir rūpesčiai pasirodė man kur kas svarbesni.

Tikriausiai esmė yra ne tai, ar pajuto kas nors tą naują erą, ar ne. Viskas kur kas paprasčiau — nauja karta jau atėjo, patinka mums tai ar ne. Ir dabar toje naujoje eroje mums reikės gyventi, dirbti ir patirti naujo lygio video žaidimų malonumus. Todėl siūlau apleisti jausmų retoriką ir atidžiau pasižiūrėti į vieną svarbiausių šių metų įvykių — pirmos next-gen konsolės Xbox 360 paleidimą, jo peripetijas ir ypatumus.

ALEX

Jeigu trumpai, kompanijos Microsoft naujos platformos startas buvo stulbinančiai intriguojantis. Kaip gerose vestuvėse jame įvyko daugybė visokiausių dalykų — pats dėdė Bilas Geitsas tamados (pagrindinio tostų skelbėjo) vaidmenyje, daugelis svečių, dėl šventės pasiryžusių stovėti naktį eilėse, kelerios muštynės ir vagystės su šaunamųjų ginklų panaudojimu, besąžinė spekuliacija troškimo objektais, kurie galiausiai pasirodė visai ne tokie jau ir norimi.

SUPER PRISTATYMAS

Bet apie viską iš eilės. Likus dienai iki oficialaus konsolės starto JAV, Microsoft surengė specialų renginį Zero Hour, kurio mastai atitiko kompanijos-gamintojo ambicijas — jis vyko milžiniškame angare, keliomis dešimtimis mylių atitolusiame nuo civilizacijos Mohavos dykumoje. Į renginį buvo pakviesti daugiau kaip 3000 svečių: žurnalistai, žaidimų kūrėjai, leidybinių kompanijų atstovai, garsūs aktoriai (Elijah Wood), pačios pirmosios Xbox 360 prezentacijos, vykusios šių metų gegužę MTV kanalu, vedėjas.

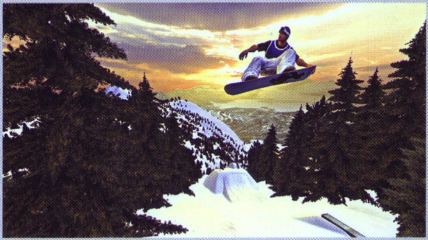
Angaras, kur vyko Xbox 360 startui skirtas renginys.

Kaip pažymi į pastato vidų po kruopščios patikros patekę liudininkai, iš vidaus angaras buvo apšviečiamas Xbox platformos firmine nuodingai žalia šviesa, sukūrusia nerealią The Matrix atmosferą. Per visą pastato plotą buvo išdėstytos naujos konsolės, ant kurių galima buvo sulošti pirmuosius next-gen žaidimus (ir demonstracines versijas); paraleliai vyko tų projektų, kuriems nelemta buvo patekti į startinę seriją, prezentacijos. Pavyzdžiui, didžiausio susidomėjimo sulaukė Gears of War pristatymas, surengtas Epic atstovų. Savo ypač galingo, pagal pažangiausias technologijas sukurto varikliuko dėka ši šaudyklė pretenduoja tapti svarbiausiu Xbox 360 veiksmo žanro projektu iki Halo 3 pasirodymo. O štai žaidimas Kameo: Elements of Power iš kompanijos Rare, vienas iš startinių projektų, kuriamas pastaruosius kelerius metus ir per tą laiką pakeitęs kelias platformas, ypatingu publikos susidomėjimu pasigirti negalėjo.

Pavargę lankytojai (buvo ir tokių) galėjo pasinaudoti masažuotojų paslaugomis, o nuobodžiavę leido laiką ten pat esančiame tatoo salone. Taigi pramogų užteko visiems. Beje, parodos teritorijoje buvo pastebėtas su PlayStation Portable vaikščiojantis žmogus. Kaip jį įleido saugos tarnyba, neaišku.

Tačiau didžiausio populiarumo sulaukė parduotuvės EB Games kioskas, esantis angaro viduje. Žmonės puolė pirkti konsoles nekreipdami jokio dėmesio į industrijos žvaigždžių kalbas

AMPED 3



apie šviesų žaidybinį rytojų, kuris, Microsoft pastangų dėka, atėjo jau šiandien.

KOVA DĖL KONSOLĖS

Tuo tarpu likusioje šalies dalyje prie naktinių parduotuvių, pradėjusių prekybą Xbox 360 anksčiausiai, vyko visokiausi bjaurumai. Daugelis tos dienos informacinių pranešimų liudija apie eilėse sušalusių fanų minias ir juos atremdavusių apsaugos darbuotojų herojiškumą. Siekiant tvarkos, parduotuvės dalijo eiliškumo numeriukus, kurie paskui buvo brangiai perparduodami — iki 950 dolerių. Nesidrovėjo pirkėjai spekuliuoti ir ką tik įsigytais aparatais — artimiausiame tamsiame skersgatvyje konsolės variantą be HDD galima buvo įsigyti už 500 dolerių, už Premium versiją buvo prašoma 700. Atgijo ir

Ebay — Xbox 360 kaina virtualiuose aukcionuose išaugo vidutiniškai iki 600–700 dolerių, tačiau buvo „komplektų" ir po 1750 dolerių. Taip pat tapo žinoma, kad vienas pirmųjų išleistų „boksų" buvo nupirktas už 3000 dolerių aukšto Sony pareigūno, kurio vardas neskelbiamas. Įdomu, ar jis žais su juo, ar perduos į savo kompanijos inžinierių rankas? :)

Xbox 360 fanai belaukiant parduotuvių atidarymo.

Neapsieita ir be muštynių. Maryland valstijoje prie Wal-Mart parduotuvės susirinko 300 žmonių minia, kuriai apie pusę paros teko laukti atidarymo. Galima manyti, kad visi ir taip buvo pakankamai įpykę, o kai pardavėjai paaiškino, kad eilė bus „gyva" ir numeriukai nebus dalinami, prasidėjo susistumdymai, kuriuose nukentėjo keli žmonės.

Nepaisant to, kad buvo parduodama ne daugiau dviejų konsolių vienam asmeniui, daugelis JAV žaidėjų liko be išsvajoto žaisliuko — konsolių tiesiog neužteko. Blogiausiai nutiko tiems, kas užsisakė iš ankstino — beveik visi jie gavo pranešimus telefonu apie tai, kad jiems Xbox 360 konsolių neužteko, teks palaukti. Neapibrėžtą laiką. Kas žino, gal būtent toks skambutis privertė nežinomą jauną vyrą vienoje Best Buy parduotuvių išimti pistoletą ir pareikalauti dviejų konsolių už jo gražias akis, t. y., už dyką. Darbuotojai nesutriko ir iškvietė policininkus, kuriems buvo visai nė motais aiškintis „boksų" tiekimo trūkumus. Kad ir kaip ten būtų, užpuolikas galų gale atsidūrė ten, kur jam ir priklauso, — kalėjime. O dar vienas žmogus papasakojo, kad nuo pat parduotuvės jam iš paskos ėjo du įtartini asmenys, o kai jis priėjo prie namų, atėmė ką tik nupirktą konsolę grasindami pistoletu.

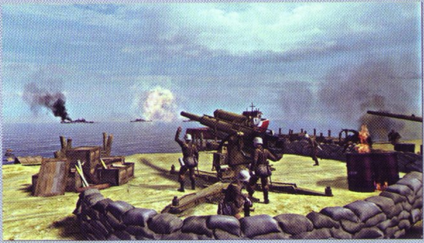
Nors visa tai tiesiog gyvenimo proza. Kur kas įdomiau, kad vienoje iš parduotuvių suglumusius pirkėjus pasitiko pats Billas Gatesas, kuriam visas šis sumanymas labai patiko. Netrukus po to duodamas interviu Reuters agentūrai vienas turtingiausių pasaulio žmonių papasakojo, kad Microsoft atėjo į konsolių verslą rimtai ir ilgam. Taps Xbox 360 naujos konsolių kartos lyderiu ar ne, jau nesvarbu, — Gatesas patikino, kad mes dar būtinai išvysime jų naujos konsolės sekėją, tik nepatikslino, kokie skaičiai lydės jos pavadinimą.

Vienoje iš parduotuvių su pirkėjais bendravo pats dėdė Bilas.

PIRMOSIOS BĖDOS

Kol milžiniškos korporacijos pirmasis asmuo samprotauja apie dar naujesnę žaidimų sistemų kartą, paprastiems Microsoft darbuotojams teks turėti reikalų su esamais Xbox 360. Laimingi pirkėjai, kuriems pavyko gauti išsvajotą aparatą ir saugiai parnešti :) jį į namus, nekantraudami plėšė gražią pakuotę ir pradėdavo godžiai lošti, kad pagaliau pasimėgautų next-gen žaidimais ir tokiu maloniu savo išskirtinumu šiame pasaulyje. Bet štai čia ir pasireiškė pirmieji sistemos bug'ai ir klaidos. Pavyzdžiui, paaiškėjo, kad trys Xbox 360 3.2 GHz dažnio procesoriai kartu su pasižyminčia velniškai aukštu našumu ATi video korta desperatiškai „stabdo" (!) Quake 4 žaidimą. Liudininkai teigia, kad žaisti jį faktiškai neįmanoma, kadangi fps rodiklis krenta žemiau grindų. Aišku, kaltinti tuo reikia tik kūrėjus, tačiau nusivylimas dėl to nesumažės. Call of Duty 2 ir Madden 2006 žaidimuose atsirado problemų su online režimu, tegul ir nekritinių, bet nuo to visai ne mažiau nemalonių. Pranešimų apie visokiausio pobūdžio klaidas buvo tiek daug, kad Xbox.com svetainėje buvo nedelsiant atidarytas specialus techninės pagalbos skyrelis, kuriame galima surasti paplitusių defektų sąrašą. O jų nemažai — ir su žaidimais, ir su „geležimi", ir su Live servisu. Ypač nekantriems Microsoft buvo priversta atidaryti „karštą" pagalbos telefonu liniją.

CALL OF DUTY2



„Pakibęs" Xbox 360.

Dar daugiau — blogiausiomis Microsoft produkcijos tradicijomis nauja konsolė

parodė polinkį „pakibimams". Ypač dažnai tai vyksta viename iš svarbiausių startinių projektų Project Gotham Racing 3 (internete yra net video, kuriame užfiksuotas šis jaudinantis momentas), tačiau ir kituose žaidimuose neretai galima sutikti „mirties ekraną". Netrukus paaiškėjo, kad problema — milžiniško maitinimo bloko perkaitimas. Platformos kūrėjai žada padirbėti su tuo kitose konsolės harware'inėse revizijose, o kol kas siūlo užtikrinti pastarajam reikiamą aušinimą arba įsigyti specialų stovą, saugantį nuo perkaitimo. Tačiau „pakabinti" konsolę galima ir kitais būdais — tą atliko Kotaku web-resurso žurnalistai, parengę net nedidelį how-to („kaip..."), sudarytą vienu sistemos betatestuotoju. Kai kurios jų aprašytos metodikos pakankamai paprastos ir nekaltos, pavyzdžiui, užtenka tame pačiame Project Gotham Racing 3 lygio „pakrovimo" metu laikyti nuspaustą Guide mygtuką.

CONDEMNED

SUDERINAMUMAS

Tarp kitų problemų įvardijamas atsitiktinis žaidybinių profile'ų ištrynimas iš HDD, įbrėžimų ant DVD diskų atsiradimas judinant konsolę ir didelės problemos su Xbox žaidimais. O jau minėtas beta testuotojas paskelbė, kad „visi pareiškimai apie senų žaidimų neprobleminį darbą Xbox 360 — melas!".

Mūsų Vakarų kolegos nepatingėjo patikrinti šį drąsų teiginį ir patys testavo 20 žaidimų iš oficialaus suderinamumo sąrašo. Visi žaidimai, kurių nebuvo sąraše, neveikė. Daugelis paleistų žaidimų buvo tikrinami po 20–30 minučių. Gauti rezultatai yra tokie:

Teigiami faktai:

a) Microsoft paskelbtas suderinamų žaidimų sąrašas pilnai atitinka tikrovę.

b) Jeigu esate Xbox Live režime, sistema automatiškai atsisiųs reikiamą pataisymą, kai tik Xbox žaidimas bus įdėtas į konsolę. Po 3–10 sekundžių atsiranda logotipas, paskui žaidimas yra paleidžiamas automatiškai. Pataisymai žaidimams užima labai mažai vietos.

c) Dirbtinių vaizdo kokybės pagerinimų panaudojimas matomas beveik visuose patikrintuose žaidimuose ir atrodo labai maloniai. Tekstas ekrane tampa ryškesnis, tekstūros gražesnės. Visi testai buvo atliekami su LCD televizoriumi.

d) Lygiai „kraunami" žymiai greičiau, ypač Fable žaidime.

Neigiami faktai

a) Dėl papildomo vaizdo apdorojimo kai kuriuose žaidimuose pasireiškia išlyginimo efektas. Ypač tai pastebima tamsiuose žaidimuose, tarkim, Thief, kuris originaliame Xbox atrodo daug ryškesnis ir aiškesnis.

b) Progresyvinio skenavimo režimuose 720p (ir ypač 1080i), Xbox 360 prideda juodas juostas paveikslėlio šonuose 4:3 formato žaidimams. Tiems vartotojams, kurie turi plačiaekranį TV, vaizdo ištempimas tampa neįmanomu. Ninja Gaiden ir Forza palaiko 16:9 ir atrodo įspūdingai.

c) Kadrų dažnio sumažėjimas kai kuriuose žaidimuose. Vice City „stabdo" važiavimų metu, o Half Life 2 nuolat.

d) Xbox 360 nedraugauja su suspaustais FMV klipais. Forza ir Crimson Skies intro klipai atrodo prastokai, tarsi esant problemoms su vaizdo perpynimu.

e) Viename iš žaidimų, Freedom Fighters, neįmanoma pereiti vienos iš misijų, kadangi neįsijungia reikiamas „skriptas". Visai tikėtina, kad panašių problemų gali kilti ir kituose žaidimuose.

TEISMAS

Bet tuo pirmosios next-gen konsolės nemalonumai nesibaigė. Kai Čikagos gyventojas Robert Byers įsigijo savo Xbox 360, jis greičiausiai galvojo apie tai, kaip jam pasisiekė, nes gauti konsolę esant tokiam ažiotažui aplinkui nėra lengva. Tačiau jis ir įsivaizduoti negalėjo, kad naujutėlis „boksas" atves jį ne į naują žaidimų technologijų erą, o į teismą :). Esmė ta, kad Byers atitekusi konsolė sirgo ta pačia „vaikiška liga" kaip ir nemažai kitų šios platformos atstovų — perkaitimu. Tad vietoj patogaus žaidimo ir, nepabijosiu šio žodžio, next-gen'inio malonumo žaidėjas buvo priverstas kovoti su nuolatiniais „pakibimais" ir „išmetimais" į sistemą. Tai šiek tiek prasilenkė su tuo, ko Byers tikėjosi iš naujo „aparato", todėl jis, tikrasis savo teisėmis besirūpinantis amerikietis, padavė į Microsoft teismą.

Savo pareiškime, kurį jis nori vertinti kaip kolektyvinį, Byers apkaltino Microsoft skubėjimu teikti įrenginį rinkai, dėl ko atsirado konsolių su defektais. Nusivylęs žaidėjas siekia: a) neįvardintos piniginės kompensacijos; b) įpareigoti kompaniją-gamintoją pakeisti visus į rinką patekusius probleminius Xbox 360; c) sumokėti jo advokatams. Sėkmės.

DREAMCAST?

JAV žiniasklaidos priemonės viena po kitos kritikavo naują konsolę minėdami didelį defektinių konsolių procentą, žaidimų trūkumą, PS2 populiarumą, įkyrią rinkodaros kampaniją ir aukštą HDTV sistemų kainą. O kai kurios tiesiai šviesiai pavadino Xbox 360 eiliniu Dreamcast.

Ir kas? Ir nieko! Microsoft „ramus kaip belgas" :). Kompanijos atstovų teigimu, visos problemos yra „izoliuoto pobūdžio" (nors pranešimų kiekis ir geografija liudija priešingai) ir būdingos bet kurios konsolės startui. Prisiminkime nors ir PlayStation Portable, kuriose buvo „mirusių" pikselių, stringantys valdymo mygtukai ir kitų smulkių defektų. Sony ištaisė juos pakankamai greitai,

GEARS OF WAR

susitvarkys greičiausiai su savaisiais ir Microsoft, kuri pripažįsta, kad rinkoje iš tikrųjų yra defektinių konsolių (kas abejotų!), tačiau jų kiekis neviršija 3 procentų bendro konsolių skaičiaus. Visas jas žadama pakeisti. Bus skirta dėmesio ir konsolės paklausos klausimams. Peter Moore, Microsoft rinkodaros viceprezidentas, pareiškė, kad sandėliuose konsolių atsargos bus papildomos kas savaitę, „žmonės dirba ištisomis paromis" (tai tikriausiai apie Xbox 360 surenkančius kinus), „kad patenkintų visų rinkų paklausą".

EUROPA

Tiesa, apie kitas rinkas. Mūsų Atlanto vandenyno pusėje Xbox 360 pardavimai oficialiai prasidėjo gruodžio antrą dieną. Kaip ir prognozavo daugelis analitikų, startas Europoje išryškino tas pačias problemas, kaip ir Amerikos žemyne — Microsoft nesugebėjo patenkinti pirkėjų ažiotažo ir milžiniškos paklausos. Regioninio kompanijos padalinio direktorius Neil Thompson pažymėjo, kad bus dedamos visos pastangos, kad kaip įmanoma greičiau užtikrintų stabilų konsolių tiekimą didmenininkams. Tačiau kaip greitai tai įvyks — niekas nežino, o kol kas vietinių pardavėjų atsiliepimai apie Microsoft blogėja kasdien. Ir, reikia pripažinti, visai pelnytai — šaltinių teigimu, kompanija konsolės startui Europoje parengė tik 300 000 konsolių, o tai yra beveik trigubai (!) mažiau negu JAV.

Kiek mažiau ambicingas negu JAV buvo ir pats startas — Microsoft nesurengė kažkokio vieno ypatingo renginio Zero Hour tipo. Nepaisant to, susidomėjimas konsole Europoje yra didžiulis, apie tai liudija vidurnaktinės eilės prie parduotuvių, pastebėtos ir Londone. Konsolės buvo išperkamos žaibiškai, kai kurių parduotuvių „aparatų" atsargų užteko vos kelioms minutėms.

Per pirmąjį pardavimų savaitgalį Anglijoje konsolė buvo parduota įspūdingu 70 000 egzempliorių tiražu ir nedelsdama tapo rekordininke. Ankstesnis rekordas šioje srityje priklausė Nintendo Gamecube, kuri buvo parduodama dvigubai mažesne kaina. Įdomu tai, kad brangesnė Xbox 360 Premium versija, kuri Anglijoje kainuoja 279 svarus sterlingų (485 JAV dolerius) parduodama dvigubai geriau negu bazinė versija be kietojo disko ir su laidiniais valdymo pulteliais, kainuojanti 209 svarus (363 dolerius).

TEKANTI SAULĖ

Tuo tarpu 360-ojo vis dar laukia pats sudėtingiausias ir nenuspėjamas regionas — Japonija, kur konsolė pasirodys gruodžio viduryje. Sunku pasakyti, kaip japonai priims konsolę, tačiau yra įtarimas, kad paklausa nebus itin didelė: visų pirma, šalyje buvo labai silpnai parduodamas konsolės pirmtakas, visų antra, startinių žaidimų kiekis čia yra labai mažas (vos šeši, o du įdomiausi vietiniams žaidėjams projektai — DOA 4 ir Enchant Arm — buvo atidėti). Nepaisant to, Microsoft Japan atstovai yra įsitikinę pergale, net stato... išdidžius paminklus savo aparatui.

Paminklas naujai next-gen konsolei.

Keturiuose stambiausiuose Japonijos miestuose pasirodė dviejų žmonių aukščių monumentai, vaizduojantys pirmąją naujos kartos konsolę. Skulptūrinėse kompozicijose — Xbox 360 su valdymo pulteliais ir 65 colių plazminiais ekranais iš abiejų pusių. Ekranuose, savaime suprantama, nuolat keičiami video klipai. Akcija tęsis tris savaites, iki metų pabaigos. Belieka tikėtis, kad griozdiški balti monumentai netaps konsolės, į kurią Kylančios Saulės šalyje žiūrima labai įtartinai, antkapiais.

Jau minėtas ponas Moore atsakingai pažadėjo per pirmus tris platformos egzistavimo rinkoje mėnesius parduoti ne mažiau kaip 3 mln. konsolių. Tai drąsi paraiška, bet įvertinant pasaulinę paklausą atrodo visai realiai. O štai antrasis Moore pažadas realizuoti iki 2006-ųjų metų pabaigos 10 mln. Xbox 360 atrodo kiek abejotinai, nes tuo metu rinkoje jau pasirodys konkurentai Sony PS3 ir Nintendo Revolution.

KONKURENTAI

Beje, apie konkurentus. Pirmosios next-gen platformos paleidimo metu ir Sony, ir Nintendo elgėsi stebėtinai tyliai. Dėl šios viskas aišku — į didelę konsolių politiką ji nemėgsta kištis, bet kodėl tyli Sony? Jokių ypatingų judesių prieš Microsoft ji neatliko ir net nesumažino savo PS2 konsolės kainos, nors analitikai buvo tuo įsitikinę. Jie prognozavo, kad populiariausios konsolės nukainavimas reikštų tokį svarbų metų pabaigoje papildomų lėšų atėjimą į industriją, kuris nulemtų jos augimo tempus. Dabar atrodo, kad 2005-ieji metai bus ne tik naujos kartos konsolės pasirodymo metai, bet ir kaip pirmieji (per pastaruosius kelerius) su „neigiamu prieaugiu" industrijoje.

Bet grįžkime prie Sony. Vieninteliame įdomesniame pareiškime kompanijos atstovais naujo „bokso" paleidimo metu skambėjo miglotos užuominos apie... PlayStation 4! Ken Kutaragi, Sony Computer Entertainment vadovas, viename iš interviu išdidžiai pareiškė, kad Sony yra pripažintas industrijos lyderis ir atsisakyti šio garbingo vardo jie neketina. „Mes būtinai tapsime pirmaisiais rinkoje su PlayStation 3, neketiname apleisti pozicijų ir visą artėjantį dešimtmetį — su PlayStation 4".

KAMEO

MADDEN 06

PERFECT DARK ZERO

PROJEKT GOTHAM RACING 3

Ir štai čia norėčiau pabrėžti vieną įdomų momentą: praktika rodo, kad kiekvienos kompanijos, žaidimo srities lyderio, „valdymo metai" tęsiasi apie 10 metų. Industrijos žinovai aptiko, kad aiškus Nintendo dominavimas tęsėsi nuo 1985 iki 1995 metų. 1995-aisiais į rinką atėjo Sony su PlayStation ir iki 2005-jųjų ji išlieka pripažinta industrijos lydere, pirmąja kompanija. O dabar ji jau „praleido į priekį" Xbox 360, tuo pačiu praleisdama ir galimybę tapti pirmuoju naujos kartos konsolių gamintoju. Aišku, greičiausiai „dešimties metų ciklas" yra tik sutapimas, bet labai jau intriguojantis, tiesa?

SAVIKAINA

Bet ir Microsoft iki pirmavimo žaidimų rinkoje dar labai toli. Ir pažadas parduoti 10 mln. konsolių iki kitų metų pabaigos skamba pernelyg drąsiai. Nes kompanija patiria nuostolių iš kiekvieno parduodamo Xbox 360, o tai reiškia didesnius nuostolius esant didesniems pardavimams.

Kompanijos iSuppli specialistai nepatingėjo suskaičiuoti, kiek Microsoft praranda su kiekviena konsole. Atidarę naują „aparatą" ir atidžiai išstudijavę jo vidų, jie priėjo tokios išvados:

Trijų branduolių PowerPC procesoriaus savikaina sudaro 106 dolerių.

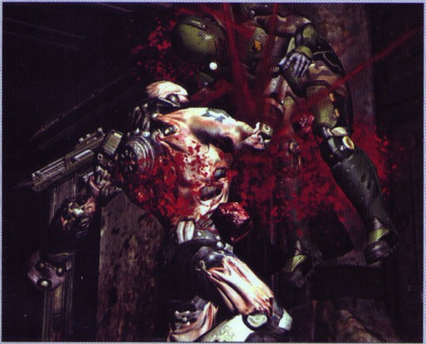
Grafinis ATi čipas kainuoja dar brangiau — 141 doleris.

512 Mb Samsung atmintis — 65 doleriai.

Laidai, maitinimo blokas ir valdymo pultelis — 55 doleriai.

Motininė plokštė, čipsetas ir kitos komponentės — 158 doleriai.

QUAKE 4

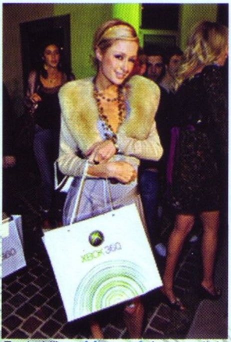


Gauname 525 JAV dolerius, o tai (kainuojant konsolei 399 dolerius, Premium versija) reiškia 126 dolerių nuostolį už kiekvieną parduotą egzempliorių. Jeigu padaugintume šį skaičių iš tų pačių 3 mln. konsolių, kuriuos Microsoft ketina parduoti per artimiausius tris mėnesius, gausis 378 mln. dolerių nuostolio. Nepamirškime apie parduotuvių prekybinį antkainį, kuris gali siekti 20 dolerių. Keistas sutapimas — kai kuriais vertinimais, su pirmuoju Xbox'u (gamybos pradžioje) Microsoft prarasdavo beveik tą pačią sumą — 125 dolerius...

Dar vienas įdomus faktas. Pasirodo, kad konsolės Premium versijos 20GB talpos HDD realiai turi tik 13GB laisvos vietos. Esmė ta, kad kita vieta yra rezervuota sistemai. 1GB naudoja operacinė sistema, 2GB — Xbox emuliatorius ir 4GB skirti žaidimų cash'ui. Tačiau niekas netrukdo pažeisti garantiją ir įstatyti didesnės talpos kietąjį diską.

ŽVAIGŽDĖS

Atskira eilute į nuostolius galima įtraukti ir išlaidas garsenybėms, kurios padėjo populiarinti naują platformą. Šaltinių teigimu, vien tik aktorei Paris Hilton už vieną pasirodymą Holivudo vakarėlyje su atitinkamos atributikos rankine buvo sumokėta 200 000 dolerių.



Paris Hilton Microsoft kompanijai kainavo 200 000 dolerių.

O pačios ryškiausios pramogų pasaulio žvaigždės gavo naujutėlius Xbox 360 nemokamai. Dainininkės Madonos oficialiame blog'e pasirodė pranešimas (ar ji parašė pati atlikėja, ar vienas iš jos vaikų, padėjėjų — neaišku). „Gavau savo nemokamą Xbox 360 vakar! Bet viskas ne taip jau gerai. Šis daiktas perkaista ir neveikia. Norėjau pažaisti su savo draugais iš Japonijos, bet jis sulūžo... Aš neketinu jo keisti, kadangi turiu mažai laiko. Mano vaikams taip pat uždrausta liesti video žaidimus. Aš manau, kad jie (Microsoft) yra idiotai, jeigu atsiunte konsolę man žinodami, kad nenaudosiu jos. Žinau, kad kitos garsenybės irgi gavo savo kopijas. Paris Hilton gavo vieną. Dar viena priežastis išmesti trikdantį aparatą!" Be komentarų.

Madona.

PABAIGAI

Apibendrinant pirmąsias naujos konsolės buvimo rinkoje savaites galima pasakyti, kad nieko katastrofiškai ypatingo nenutiko: konsolė serga „vaikiškomis" ligomis, pradinių tiekimų paklausai patenkinti akivaizdžiai neužteko, tačiau apskritai Microsoft susitvarkė. Bent jau žiniasklaidos dėmesio Xbox 360 konsolei tikrai užtenka. Kitais metais mūsų žurnalas žada taip pat operatyviai stebėti padėtį next-gen konsolių rinkoje ir kaip visada informuoti jus, brangūs skaitytojai, apie visas „karščiausias" naujienas.

4 resident evil

Tamsos žmogus

Umbrella sunaikinta. Viskas, kas buvo su ja susiję — taip pat. Dabar jau šešerius metus dirbu vyriausybei kaip slaptas agentas. Gyvenimas nuo to laiko praktiškai nepasikeitė. Tačiau ši užduotis yra lemtinga. Dėl neaiškių priežasčių ir aplinkybių buvo pagrobta prezidento dukra. Vyriausybėje sumaištis, o aš paskiriamas slaptoms paieškoms. Ir tik po ilgų tyrimų apsistojau nuošaliame kaimelyje, kažkur Europos glūdumoje. Bet po kiek laiko netikėtai susidūriau su „jais“. Tie patys apatiški judesiai, tas pats atsparumas kulkoms... Istorija kartojasi.

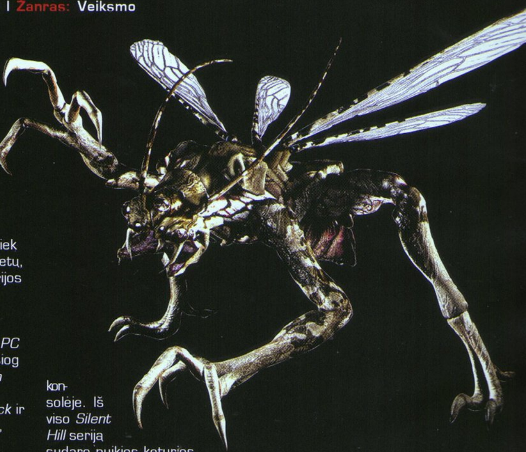
■ Kūrėjas: **Capcom** I Leidėjas: **Capcom** I Data: **2005-11-04** I Žanras: **Veiksmo**

Dante

Vis dėlto *Capcom* išdrįso mesti iššūkį nusistovėjusiems dėsniams, faktams ir ėmėsi kurti *Resident Evil 4 PS2* platformai. Kaip daugelis sakė, garsiai mąstė ir dar kitaip įrodinėjo, *PS2* sistema tokios grafikos nebūtų galėjusi „pavežti“, todėl ilgainiui susidarė toks stereotipas, jog tai bus nenusisekęs „portas“ ir nieko daugiau. Laimei, visi kritikai, kitų konsolių fanai ir klaidingų gandų pranašai klydo. Žaidimas čia ir jis spindi taip, kaip dar nespindėjo nei vienas *PS2* konsolės žaidimas. Ir tegul tai girdi ir mato visi, kas dar abejoja arba dvejoja kalbant apie konsolės našumą. *Capcom* tai jau įrodė ir jeigu reikės — įrodys dar.

ŽVILGSNIS Į PRAEITĮ

Prieš pradėdamas savo pasakojimą, norėčiau mesti žvilgsnį į praeitį ir prisiminti visus, daugiau ar mažiau garbingus *Resident Evil* serijos konkurentus. Pirmasis, jei neklystu, pasirodė Interplay išleistas *Alone in the Dark*, debiutavęs dar 1992-aisiais metais. Nors pats žaidimas ir buvo sudarytas vos ne iš geometrinių formų, žaisti buvo tikrai įdomu, ką, beje, praktiškai visi to laikmečio žaidėjai ir darė. Žinoma, kaip ir reikėjo tikėtis, po poros metų žaidimas sulaukė ir tęsinio, po kurio sekė dar viena, taip pat sėkminga serijos dalis. O jau kiek vėliau, maždaug po šešerių metų, pasirodė kol kas paskutinė serijos dalis, pavadinta *The New Nightmare*. Tai buvo tikras 2001-ųjų metų ažiotažas, aplankęs tiek *PlayStation*, tiek *PC* turėtojus. Žvelgiant toliau, tiesiog negaliu nepaminėti *Blair Witch* trilogijos, kurią sudaro *Rustin Parr, The Legend of Coffin Rock* ir *The Elly Kedward Tale* žaidimai, kuriuos visus 2000-aisiais metais išleido *Gathering* leidėjų studija *PC* platformai. Žinoma, negaliu neminėti ir paslaptingosios *Silent Hill* serijos, debiutavusios 1999-aisiais metais *PlayStation* konsolėje. Iš viso *Silent Hill* seriją sudaro puikios keturios dalys, kurios labai skiriasi nuo mūsų aptarinėjamo *Resident Evil*. *Silent Hill* pasaulyje nuolatos tvyro psichologinė atmosfera ir paslaptinga įtampa. Visuomet būna gilus, dažnai net mistinis siužetas. Tą patį galima būtų pasakyti ir apie *Kuon* arba *Fatal Frame*. Tiesa, galima drąsiai pastebėti, kad visa psichologija ir metafizika dažniausiai būdinga japonų kūrėjams. Kita vertus, *Capcom* ir *Resident Evil* serija yra išimtis. Dar 1996-aisiais metais pradėta *Resident Evil* serija vadovavosi tiesiogine baime, o ir priešai buvo paprasti, tiesa, tuo metu dar originalūs zombiai. Visa ši žaidimo koncepcija atrodė labai viliojančiai ir sukėlė stebėtiną pasisekimą, kuriuo skatinami *Capcom* ir toliau sėkmingai kūrė serijos žaidimus. Beje, privalau paminėti ir tos pačios *Capcom* 1999-aisiais metais pasirodžiusį *Dino Crisis*. Aš pats labai mėgstu tiek *Dino Crisis*, tiek *Dino Crisis 2*, todėl dar dabar nusikeikiu prisiminęs *Dino Crisis 3* fiasko *Xbox* konsolėje. Tačiau gal blogus atsiminimus palikime nuošalyje ir grįžkim prie ilgai laukto ir gandais apipinto *Resident Evil 4*. Taigi, žaidimas iš arti.



PASLAPČIŲ LABIRINTE

Leon Scott Kennedy atvyksta į paslaptingą ir niūrų kaimelį, įsikūrusį kažkur Europos glūdumoje. Užduotis aiški: surasti ir išgelbėti JAV prezidento dukrą. Pakankamai banalu, tačiau tik

pradžioje. Herojus greitai įsijaučia į žaidimo atmosferą ir netrukus, vos po keleto video intarpų, pamažu ima rutuliotis visa žaidimo istorija. Žinoma, ilgai laukti žaidėjui netenka. Greitai pasirodo ir „jie“. Bet tai ne zombiai. Tuomet kas? Leonas pradeda suprasti, kad lygiai prieš šešerius metus išgyventas incidentas Racoon sityje ima kartotis, tik šį kartą — kur kas pavojingesnis. Netrukus Leonas susipažįsta su ekscentrišku, bet naudingu veikėju Luis Sera, kuris sąlyginai įtakoja pirmąją žaidimo pusę. Vėliau susipažinsite ir su pačia prezidento dukra Ashley Graham, kuri žaidimui suteikia ir žavesio, ir banalumo. Kaip ten bebūtų, praėjus trumpą įžangą, Leonui netikėtai suleidžiamas pavojingas virusas, kuris gali bet kada įtakoti herojaus virsmą į vieną iš „jų“. Čia pat po truputį pinsite savo pažintį ir su blogiečių elitu, kurį šįkart sudarys iškrypėlis Romanas Salazaras ir didysis niekšas Osmundas Sadleris. Taip pat prasideda painios ir labai tamsios užuominos apie fanatišką sektą *Los Illuminados* ir jos slaptą, pogrindinę veiklą, su kuria susijusios ir labai lemtingos iškasenos — *Los Plagos*. Atrodytų, kad Leonui rūpesčių jau per akis, tačiau tada nelauktai iš praeities sugrįžę prisiminimai iš lėto ima virsti tikrove ir jau antroje žaidimo pusėje herojus sutinka paslaptingąją, raudonai apsirengusią moterį arba buvusį karo draugą. Ką jie turi bendro su šia misija? Kas iš tikrųjų vyksta šiame kraupiame kaime ir kas už viso šito stovi? Ar Leonas įvykdys savo užduotį? Visa tai sužinosite tik jūs nuvykę ten, iš kur paprastai negrįžtama...

SMULKMENOS. I DALIS

Leon Scott Kennedy, jeigu pamenate, yra paimtas būtent iš *Resident Evil 2* žaidimo. Čia jis atkurtas kur kas iškalbingiau ir detaliau. Herojaus atlikimas, judesiai, animacija... Viskas prisiminus verčia sugrįžti prie grafikos ir iš naujo pasakoti visus įspūdžius, kuriuos palieka žaidimo vizualinė pusė. Bet viskas savo laiku. Be Leono, Luis Sera ir Ashely, žaidime galėsite bendrauti ir su Ingrid Hunnigan, tačiau tai daryti galėsite tik specialaus codec'o pagalba, kuris stipriai primena *MGS* serijos žaidimus. Apie likusius teigiamus personažus pasistengsiu neužsiminti, juolab kad jie glaudžiai susiję su žaidimo istorija. O toliau viskas aišku: kas ne draugas — tas priešas, ir viskas tuo pasakyta. Ir iš tikrųjų Romanas Salazaras ir Osmundas Sadleris tiesiog nersis iš kailio, kad jūsų kelionė būtų kuo sunkesnė ir truktų kuo ilgiau. Žinoma, išvertus šį sakinį į žaidėjų kalbą, jis reiškia, kad žaidimas žada būti be galo smagus. Netikite?! Na, tuomet įsigykite ir pamatykite patys. Bet perspėju, kad vaistų, kurie apsaugotų jus nuo priklausomybės *Resident Evil 4* žaidimui, nesiūlome.

PIRKLYS

O kad kelionė nebūtų perdėm sudėtinga ir kad šį kartą iš žaidimo išgautumėte daugiau malonumo nei konvulsiško pultelio maigymo, kūrėjai „pasamdė“ paslaptingą ir nešališką pirklį (*Merchant*), kurio dėka gausite ne tik rūpimus ginklus, bet ir įvairią amuniciją, vaistinėlių atsargas ar naudingus ginklų patobulinimus. Maža to, pirkliui galėsite pardavinėti įvairius papuošalus, brangakmenius, ar kitokius žaidime atrandamus niekučius. Visa tai bus įvertinama tam tikrais taškais, kurie čia atlieka pinigų vaidmenį. Tam tikrą kiekį taškų galėsite surasti ir šiaip įvairiausiuose stalčiuose ar kokiose mažiau prieinamose vietose. Būtent už minėtuosius taškus ir pirksite visas žaidime įvairiai naudojamas pirklio atsargas. Jei kam įdomu, pats priklys žaidime pora kartų pasiūlys sužaisti netgi tirą, kur galėsite šaudyti įvairius maketus, ir gausite atitinkamų prizų.

INVENTORIUS IR KOVA DĖL LAISVŲ *SLOT'Ų*

Inventorius visada buvo ir yra vienas iš *Resident Evil* serijos sudedamųjų „geimplėjaus“ dalių. Juo naudotis yra labai patogu ir paprasta, tačiau čia tuojau pat iškyla mažytė problema — „slot'ų“ trūkumas. Nesupratusiems galiu pasakyti kiek paprasčiau — herojaus tariamas krepšys tikrai nebus begalinis. O tai gali reikšti tik vieną. Visko, ko tik užsigeis širdis, imti su savimi negalėsime, todėl čia teks pasinaudoti logika ir nuspręsti, kurių daiktų mums reikia labiausiai. Tuo tarpu nereikalingus galėsite pasiūlyti pirkliui, o kadangi jis tokias

avantiūras labai mėgsta, už tai dar ir taškų gausite, už kuriuos vėliau ar iškart galėsite nusipirkti naujų ginklų arba daiktų. Net neabejoju, kad visi norėsite palaikyti savo herojaus gyvybę, o tam reikės įvairiausių gydomųjų žolių, kiaušinių arba tiesiog paprastų medicininių paketų. Žolių iš viso bus trys: geltona, žalia ir raudona. Visų trijų atskirai laikyti nepatarčiau — geriau iškart jas kombinuokite tarpusavyje. Taip sutaupysite ir vietos, ir efektas bus geresnis.

PATIKĖK SAVO GYVENIMĄ GINKLUI...

Gaila, bet šią serijos dalį drąsiai galima būtų vadinti veiksmo žaidimu. Žinoma, prie žodžio „veiksmo“ reikėtų prirašyti „ypatingas“, „kvapą gniaužiantis“ ir panašius epitetus. Ir iš tiesų, grynai loginių užduočių čia beveik nebeliko, o jei ir atrasite kelias, tai iškart įveiksite. Dabar praktiškai viskas paremta susišaudymais ir įvairiausiomis veiksmo bei efektų scenomis. Kaip niekad ryškios ir kovos su bosais. Stulbinanti grafika, nepaprastai gerai atlikti žaidimo veikėjų dialogai. Ir visa tai reiškia ne ką kitą, kaip puikiausią naujos kartos žaidimo pavyzdį, sukurtą dabartinės kartos konsolėms. Jei dabar pradėčiau kaip įmanoma vaizdžiau aprašinėti dvikovą su Salazaru, tikriausiai nieko nesuprastumėt, o jei aprašyčiau, kaip herojų bado su šakėmis arba kaip galvą nupjauna paprasčiausi priešai, turbūt viskas pasirodytų mažų mažiausiai juokinga, todėl pasakysiu paprastai: norėdami pamatyti ir suprasti visą žaidimo grožį, turite ne skaityti apie žaidimą, o jį sužaisti patys.

SMULKMENOS. II DALIS

Kad nebūtų pernelyg daug monotonijos, žaidime bus keletas įsimintinų vietų, kur turėsite žaisti ne vieni, o kartu su beginkle Ashley. Tokia sąjunga, kaip bebūtų keista, dažniausiai nesukelia nervų antplūdžio, netgi priešingai — suteikia daugiau azarto ir intrigos. Jei už Ashley nugaros ims būriuotis tam tikra eilė, jums bešaudant Ashely greitai pasilenks ir apskritai drąsiai vengs kulkų ir suteiks dar ryškesnį tikroviškumo pojūtį. Bet kada galėsite jai liepti laukti jūsų, bet kada galėsite įsakyti sekti paskui... Vienu žodžiu, šita *Capcom* idėja, kaip senamadiškai ji beskambėtų, integruota į žaidimą tikrai šauniai ir pavyzdingai.

Tiesa, žaidime bus apsčiai primėtyta tam tikros formos ir apipavidalinimo dėžių, kurias sudaužę galėsite atrasti amunicijos, žolelių ar tam tikrą kiekį taškų. Viskas šiaip ar taip pravers, klausimas tik, ar viskas sutilps jūsų inventoriuje. Dėžėms daužyti patariu naudoti peilį, nes kulkos yra labai svarbios, todėl neabejotinai su peiliu geriau daužyti dėžes nei žaidimo priešus. Tarp kitko, kartais prie dėžių arba net pačiose dėžėse gulės įvairūs rašteliai, prisiminimai ar kitokia naudinga informacija, pateikta laiško arba kitokia forma. Persiskaityti keletą tokių lapų yra tikrai pravartu, juolab kad tokiu keliu ir bus atskleidžiama didžioji siužeto dalis.

SUSIŠAUDYMŲ TEORIJA

Vardinti ginklus ir jų paskirtį, manau, nereikia. Žinoma, čia tikrai nebus tokio riboto pasirinkimo kaip, tarkim, *Silent Hill: The Room* žaidime. Čia jums bus siūloma išties daug, o ką rinktis ir ką vėliau tobulinti — spręsti jums. Visas pirklio siūlomas ginklų arsenalas prasidės nuo paprasčiausių pistoletų, tęsis tradiciškais vinčesteriais, TMP, o baigsis modifikuotais granatsvaidžiais, medžiokliniais ginklais ir t. t. Pasirinkimas yra didelis ir įvairus. Ginklų tobulinimo galimybių taip pat netrūksta. Tereikia pinigų, už kuriuos pirklys jums darys stebuklus. Na, ką daryti su ginklais turbūt aiškinti nereikia. Belieka tik aptarti jūsų priešininkus, kurie dažniausiai skirsis ne tik dydžiu ar išvaizda, bet ir savo taktika. Paprasčiausi ir silpniausi tiesiog lėtai slinks jūsų pusėn, reikalui esant net pabėgės ir bandys griūdami įsmeigti kokį baslį, o ypatingais atvejais — nupjauti galvą. Vėliau prasidės kur kas rimtesni iššūkiai: kausitės su milžiniškais golemais, mutavusiais vabzdžiais ar net fanatikais sektantais. Beje, būdų susidoroti čia taip pat netruks — nuspirti galvą, įspirti, paspirti... O jei prabiltume apie ginklus, pasirinkimo laisvė praktiškai neribota — iššauti, pašauti, nušauti, na, kartais net ištaškyti į gabalus... Geriausia šaudyti į galvą. Bet kam. Žinoma, jei po to iš jos pradės lįsti visokie mosuojantys pjautuvai, šovinių išeikvosite truputį daugiau, bet rizikuoti verta. Ypač, kai kalbama apie *Resident Evil 4*. Ir patikėkit, ramiai nusitaikius į priešininką laukti, kol jis prisiartins, o paskui greitai paspaudus „X“ stebėti šūvio efektą ir per visą ekraną nuskriejantį kūną nors kartą tikrai verta. Ir viskas čia atlikta su tam tikru neabejotinos kūrėjų patirties prieskoniu — viskas vyksta griežtai nustatytu laiku. Vieni užsitaisinėdami vinčesterį garsiai iš pasitenkinimo kvatosis ruošdamiesi naujai priešininkų partijai, kiti nervingai laikys pultelį rankose ir nerimaudami lauks. Iš tiesų žaidimo atmosfera ir sparčiai besikeičiančios nuotaikos yra aukščiausios

prabos. Herojų išgyvenimai, nostalgiškos frazės, sarkastiškas bendravimas ir šaltas žvilgsnis prieš skambų šūvį. Viskas apgalvota ir pastatyta į savo vietas taip, kad nė nepajusite, kaip greitai bėga laikas su *Resident Evil 4* (tyčia netrumpinu žaidimo pavadinimo, bent jau taip atiduodamas duoklę už išgyventą nuotykį).

AKYS IŠDUODA

Pagaliau. Grafika... Labiausiai sužavėjęs ir užkerėjęs žaidimo aspektas. Viena iš pagrindinių žaidimo varomųjų jėgų, kuri atlikta praktiškai idealiai. Net neįsivaizduoju, kaip kūrėjams pavyko atlikti *PS2* versiją, tokią kokybišką grafiniu požiūriu. Kiek žinau, *PS2* konsolė visada kentė nuo savų silpnų VRAM. Tačiau Capcom staiga paėmė ir išsklaidė visus gandus kaip trumpalaikius dūmus. Net užsienio kritikai bei svetainės pripažįsta žaidimo vizualinę kokybę *PS2* platformoje. Viskas nuo paprasčiausių pilkų krūmų iki veikėjų išvaizdos atlikta kruopščiai ir tiesiog spindėte spindi. Turbūt jau net neverta spėlioti, iš kelių poligonų sudarytas Leon modelis ir kiek prireikė laiko jam sukurti... Bet neatsilieka ir aplinkos. Tai paprasčiausi iš lentų ir vinių sukalti mediniai namukai, tvartai, tai milžiniškos ir kartu tamsios pilys su puošniomis menėmis ir baliustradomis. Turbūt neverta net abejoti, kad žaidimas vienareikšmiškai atrodo kaip naujos kartos atstovas. Niekada neužmiršiu, kaip lietui lyjant bėgau tarp kriokiančių išgamų ir stebėjau, kaip jie, bandydami naudotis gęstančiais deglais, sutrikę ieško manęs, kaip jų akyse šmėžuoja pyktis ir nieko daugiau. O ką jau kalbėti apie pasivažinėjimus angliakasių vagonais ar susišaudymus tarp pilių sienų, naudojant milžiniškas, degančiais sviediniais užtaisomas katapultas...

O jei dar pridėtume gausybę tvarkingai sudėliotų ir tikrai tinkamai panaudotų garsų, efektų ir puikiai žaidime derančią muziką? Taip, gautume *Resident Evil 4*. Visiškai perkurtą ir restauruotą klasikinio *Resident Evil* modelį, kuriame nevengiama naujų motyvų ir drąsių patobulinimų.

SMULKMENOS. III DALIS

Sužaidę žaidimą, atrakinsite savotišką „extras" skyrių. Jame rasite įvairių mini žaidimų į kuriuos dabar nesigilinsiu, o tiesiog paminėsiu išskirtinai *PS2* versijai sukurtą *Separate Ways* režimą, kuriame turėsite pereiti penkis epizodus su raudonai apsirengusia žaidimo viešnia, kurios vardą ir pavardę, jūsų labui, nuslėpsiu. Režimas yra tikrai įdomus ir perėję jį jūs tikrai sužinosite daug originaliame žaidime taip ir neišaiškėjusių motyvų. Beje, pats žaidimas jums kainuos ~15 gyvenimo valandų, todėl norėdami sužaisti būkite pasiruošę paaukoti mažų mažiausiai tokią duoklę.

Dar vienas svarbus posūkis frančizėje yra naujos ir dar pakankamai originalios funkcijos panaudojimas. Jei konkrečiau, tai tam tikrais momentais ekrane staiga įsižiebs kokių nors klavišų simboliai, pavyzdžiui L1 + R1. Tuomet greitai turėsite juos nuspausti. Priešingu atveju — game over. Patikėkit, viskas vyks tikrai greitai ir jei kokio nors netiesioginio video intarpo metu turėsite kokius tris kartus atlikti minėtąsias kombinacijas, nenustebkite — tai yra norma. Taip pat būkite atsargūs, jei reikės bėgti nuo kokio nors riedančio akmens, nes vienintelis būdas pabėgti — beprotiškas „X" klavišo spaudinėjimas. Beje, beprotiškas spaudinėjimas bus naudojamas ne tik nuo akmens bėgti...

Dar vienas įdomus pastebėjimas yra tas, kad kūrėjai *Resident Evil 4* žaidime panaudojo ir filme matytus motyvus. Kaip pavyzdį galiu visiems mačiusiems priminti bene įspūdingiausią pirmos dalies filmo sceną, kur herojai bandė išvengti lazerių. Tikrai daug įspūdžių paliks epizodas. Žinoma, kūrėjai nusprendė pamėginti tai įgyvendinti ir žaidime. Ir jiems pavyko kur kas geriau, nei galima būtų tikėtis. Taipogi žaidime gausu ir kitokių pasiskolintų arba sugalvotų elementų, kurių dėka *Resident Evil 4* pasidaro tik dar įvairesnis ir dinamiškesnis.

APIBENDRINANT

Iš tiesų, nei daug pasakiau, nei mažai. Tiek, kiek reikia minimaliai pažinčiai su žaidimu. Patikėkite manimi, *Resident Evil 4* yra toks žaidimas, kurį visą reikia sužaisti, pamatyti ir išgyventi pačiam. Ir čia tikrai neverta abejoti — žaidime tikrai nebus tokių vietų, kur galėtų aplankyti nuobodulys ar monotonija. Kūrėjai praktiškai viską integravo ir sutvarkė tobulai. Ir visiškai nesvarbu, mėgstat jūs tokio tipo žaidimus, nemėgstat — *Resident Evil 4* sužaisti būtina. O kadangi šios kartos konsolėms geresnis veiksmo žaidimas tikrai nepasirodys, neabejotinai galima rašyti aukščiausią balą. Tikiuosi, per daug manęs už tai nesmerksite.

ĮDOMUMAS 100
Atsispirti neįmanoma.

SIUŽETAS 90
Mintis gera, priemonės, skirtos jai įgyvendinti, taip pat, tačiau žaidime viskas atrodo gana dirbtinai ir pernelyg paprastai.

GRAFIKA 100
Geresnio vizualinio apipavidalinimo PlayStation 2 konsolėje matyti dar neteko. Neabejoju, kad daugiau ir neteks.

VALDYMAS 95
Nors valdymas yra pakankamai savitas, priprasti tikrai nėra sunku.

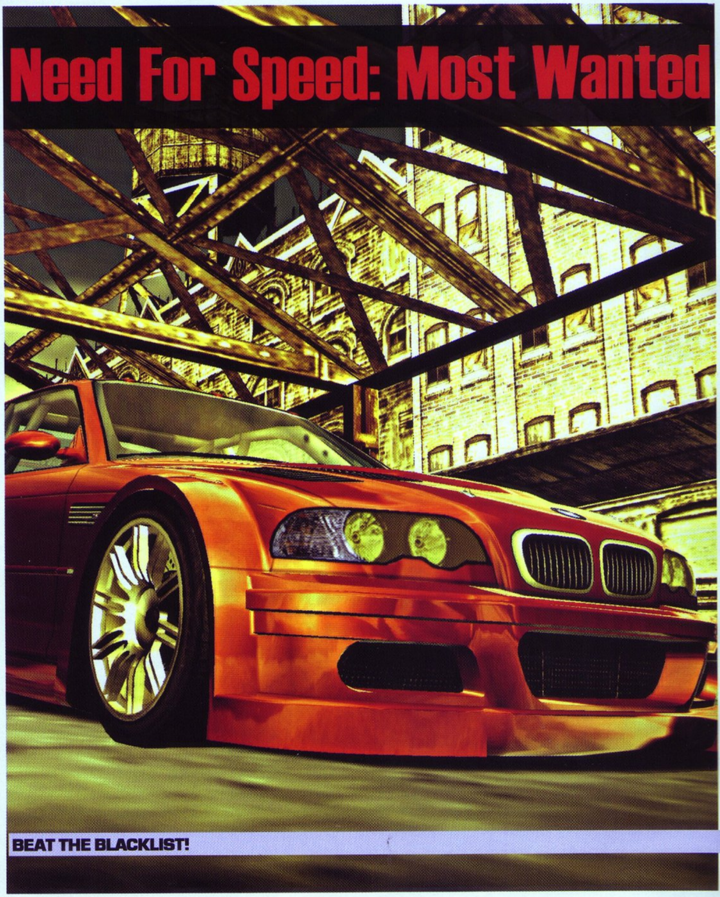
GARSAS/MUZIKA 99
Garsiniai efektai ir pats veikėjų įgarsinimas idealus. Gaila, kad muzikai 100 parašyti negalėčiau.

IŠVADA
Tiesiog naujos kartos žaidimas dabartinės kartos platformoms. O jei konkrečiau - būtinas žaidimas kiekvieno skaitytojo ir žaidėjo kolekcijoje.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS 100

Need For Speed: Most Wanted



■ **Kūrėjas:** EA Canada | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2005-11-25 | **Žanras:** lenktynės

2002-ųjų metų pabaigoje pasaulis žavėjosi ir dievino Hot Pursuit 2. Jis buvo neabejotinos sėkmės pavyzdys. Įtemptos lenktynės ir dar labiau kraują kaitinantys susidūrimai su tvarkos keliuose sergėtojais. 2003-ųjų metų pabaigoje pasaulis žavėjosi ir dievino Underground. Būtent novatoriška gatvės lenktynių idėja padėjo šiam perliukui pasiekti aukštumas ir mūsų konsoles. 2005-aisiais metais turime dviejų milžiniško pasisekimo sulaukusių dalių hibridą. Most Wanted įkūnija gatvės lenktynes ir automobilių tobulinimą, persipynusius su nutrūktgalviškais bėgimais nuo policijos ir šiokiu tokiu siužetu.

mOS

INTRO

Gavęs Need For Speed: Most Wanted (toliau tekste — MW), labai juo nesižavėjau, maniau, jog tai tebus dar vienas „popsinis" žaisliukas, išleistas siekiant padidinti pinigėlių skaičių savo kišenėje. Ta mintis pradžioje lyg ir atbaidė mane nuo MW. Ypač prisiminus Underground 2. Bet taip tebuvo tik pradžioje. Kalbant atvirai, MW man suteikė tiktai šiltų akimirkų ir teigiamų emocijų. Na, aišku, neminėsiu, kaip „smagu" buvo pabaigoje kelis ar keliasdešimt kartų strigti prie to paties Milestone. Dabar stengsiuos per savaitę, praleistą apsikabinus PS2 pultelį, patirtus malonumus papasakoti jums. Tiesa, jau pačioje recenzijos pradžioje garantuoju — žaidimas, mano akimis, vertas tik aukščiausių balų.

BLACKLIST

Žaidimo pradžioje teks peržiūrėti ilgą filmuką, kurio metu paaiškėja, į kokią gilią balą įklimpome. Tikiuosi, neįsižeisite, jei šiek tiek parašysiu pirmuoju asmeniu. Žinote, tai tiesiog padeda geriau įsijausti... :).

Mano pažįstama Mia, jau nebe naujokė šiame mieste, surengė lenktynes su vienu kietuoliu Razor. Savo tiesiog dievinamu BMW M3 aš jau beveik parodžiau jam, ko yra verta jo amerikietiška griuvena. Bet... Atrodo, jis spėjo pasidarbuoti prie mano automobilio ir aš pralaimėjau. Apmaudu, ypač turint omeny, kad dabar neteksiu savo numylėtinio. Kaip sakoma, bėda po vieną nevaikšto. Tuoj pat į įvykio vietą prisistato policijos pareigūnas Ross su savo Corvette ir meiliai šypsodamasis pasodina mane į kalėjimą. Na, situacija tiesiog žavinga. Laimei, Mia pasirūpino tuo ir aš greitai išėjau. O čia mane pasitiko dar blogesnės naujienos. Šiame mieste egzistuoja Blacklist, kuriame surašyti penkiolika geriausių miesto lenktynininkų. Padedamas manojo M3, Razor pateko į pirmąją vietą ir tapo labiausiai ieškomu ir labiausiai gerbiamu gatvės atstovu. Tik tegu nemano, kad viskas baigsis taip lengvai. Aš dar su juo nesuvedžiau sąskaitų. Dabar mano tikslas labai aiškus — perimti pirmą vietą iš Razor ir kaip nors atsiskaityti su visų numylėtiniu policininku Ross.

BIG CITY RACE

Visas miestas yra suskirstytas į tris pagrindinius rajonus: Rosewood, Ocean Hills ir Rockport.

Pirmajame regione vyraus miškai, ilgi ir platūs greitkeliai, mažai staigių posūkių. Na, važiuoti tikras malonumas.

Antrajame rajone keliai jau siauresni, keliose vietose yra vingiuotų nusileidimų nuo stataus kalno (serpentinai), policijos čia, žinoma, irgi bus daugiau. O jau ko vertas lėkimas 300+ km/h greičiu palei jūrą! :).

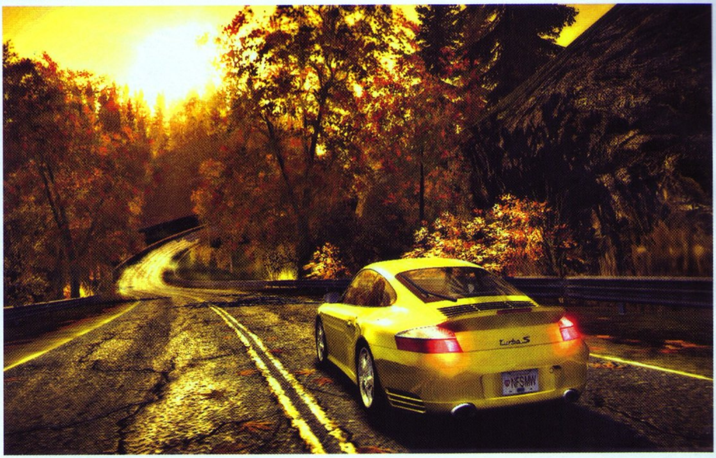
Trečiajame vyraus staigūs posūkiai, siauros užmiesčio gatvelės, pramoniniai pastatai, daug kelio sutrumpinimų bei dar daugiau policijos.

Pradėjęs Career režimą gavau keliasdešimt tūkstantėlių ir tik kelis automobilius pasirinkimui. Kadangi nieko traukiančio širdį neradau, teko pasitenkint Fiatuku. Mažas, ekonomiškas. Toks apibūdinimas turėtų patikti žmogui, nenorinčiam permokėti už benziną. Klausiate apie galią? Kokia čia dar galia! Dieve, kaip džiaugiuosi juo atsikratęs! Už likusius pinigus nusprendžiau užvažiuoti į parduotuvę pagražinti savo bjauriojo ančiuko. Štai čia mane ir pasitiko pirmoji nemaloni naujiena. Ne, nepagalvokite, kad kažkas tragiško. Tiesiog tikėjausi, kad Rockport'o parduotuvėse gausiu dar daugiau ir įvairesnių detalių savo automobilio styling'ui nei Bayview. Deja. Ne veltui MW yra HP2 ir Underground hibridas, o ne tiesioginis pastarojo įpėdinis. Styling'o galimybės nors nežymiai, bet apkarpytos. Dingo priekinių, galinių lempų keitimas, apie skirtingus išmetimo vamzdžio antgalius taip pat galima pamiršti. Hidraulika, karboninė bagažinė ir kiti malonūs niekučiai dingo kaip į vandenį. Lazda turi du galus — sumažėjus detalių pasiūlai galime daugiau pinigų sutaupyti automobilio pirkimui bei tiuningui.

Tiuningas pasiliko toks pat, kaip ir buvo NFSU2. Turbinos, varikliai, sportinis išmetimas — visa tai buvo ir liko. Tiesa, pasikeitė unikalių detalių gavimo būdas. Dabar nebeturėsiu nertis iš kailio ir dalyvauti visoje begalybėje papildomų lenktynių.

Norėdamas priversti kurį nors Juodojo Sąrašo narį varžytis su manimi, turėjau atitikti šiokius

tokius atrankos kriterijus. Pirmiausia — laimėti tam tikrą numerį lenktynių iš jo pateikto sąrašo. Antra — įvykdyti kelis Milestone (na štai, jau prasideda linksmybės su policininkais...). Pavyzdžiui, sudaužyti 20 policijos automobilių vieno persekiojimo metu. Įdomu, tiesa? Ir, žinoma, pabaigoje surinkti nurodytą kiekį BOUNTY (taškų, skiriamų už konfliktus su kelių policija). Perėję visus šiuos išbandymus, gauname teisę važiuoti su juo. Lenktynės dažniausiai būna parinktos tos, kurios labiausiai atitinka priešininko stipriąsias puses. Apie jas sužinojau žiūrėdamas filmuką, kuris parodomas atskirai apie kiekvieną Sąrašo narį.



Nugalėjus galima pasirinkti du iš šešių žymeklių, kuriuos siūlo sutriuškintas varžovas. Trys po savimi slepia Visual, Performance arba Parts tipo atnaujinimus. Visi jie ir yra unikalūs, taigi dabar jų gavimas pasidarė daug paprastesnis. Kiti trys yra taip vadinami Bonus žymekliai. Po jais gali slypėti nuo papildomos nutempimo galimybės iki varžovo automobilio.

I HATE COPS

Visų varžybų dalyvių nuotaikos iš karto suprastėja pamačius, jog ant kulnų lipa policija. Vienas nemaloniausių epizodų, kai jie pradeda gaudyti dar nefinišavus. Tuomet tenka baigti lenktynes su gražia sirenų palyda už nugaros. O jau po finišo pradėti galvoti apie pabėgimą. Nors prie kiekvienų lenktynių pateikiamoje informacijoje parašyta, kokia tikimybė, kad sutiksiu policininkų, tačiau ko tik nepadarysi dėl eilinio skatiko.

Prasidėjus su policija, ja nusikratyti labai padeda Pursuit Breakers. Jie pažymimi trikampėliais mano mini žemėlapyje, į kurį nuolat užmetu akį lenktyniaudamas, o bėgant nuo persekiotojų jis tampa tiesiog nepamainomas, nes sugeba parodyti policijos automobilius, esančius aplink mane. Taigi „persekiojimo griovėjai" gali būti įvairūs pastatai. Pavyzdžiui, pravažiavus pro degalinę ji sprogs ir griūdama prispaus už manęs buvusius policininkus. Nutrenkus spurgų parduotuvėlės koloną, milžiniška spurga nuriedės ant kelio ir suspaus po ja buvusius policijos automobilius. Už visa tai gaudavau papildomų BOUNTY, kurie vėliau tikrai pravertė. Susidėjus su policininkais pravartu užmesti akį į Karščio lygį. Jis leidžia nuspėti, kiek ir kokių pajėgų bandys mane sulaikyti. Tikras sunkumas prasideda penktajame lygyje, nes tada prisistato ponas Ross, kuris kaip užburtas išvengia visų persekiojimo griovėjų.

Sugavus mane tris kartus su tuo pačiu automobiliu, jį prarandu, bet sugavimų skaičių galima prailginti Impound Strike žymeklio pagalba. Maksimalus nutempimų skaičius negali viršyti penkių.

Slow-mo efektai galutinai užvaldė žaidimų rinką. Kiekviename žaidime skiriasi tik jų pavadinimai, tačiau juk esmė lieka ta pati. Susipažinkite: Speed Braker! Jei rimtai, tai viso žaidimo metu buvo vos dvi ar trys situacijos, kuomet pasinaudojau jo teikiamu malonumu. Bet eksperimentuoti visada malonu, o tokios smulkmenos, įtrauktos į žaidimo repertuarą, visada parašo dar papildomų taškelių sau.

UŽ EKRANO

Žaidimo grafinis apipavidalinimas lenktynių metu mažai kuo skiriasi nuo NFSU2. Viskas šiek tiek padailinta, bet kažko revoliucingo nerasime. Vaizdo susiliejimo efektai pasiekus tam tikrą greitį ar paleidus NOS'ą išlieka tokie patys.

Visai kas kita prakalbus apie meniu. Pagrindinis meniu paliko tikrai gerą įspūdį. Pasirinkus vieną ar kitą opciją, statiškos nuotraukos bei užrašai pasikeičia. Na, nežinau, sunku apibūdinti, bet tiesiog jis man atrodo pakankamai gražus ir originalus. Nors fone vyrauja juoda, šalta spalva, meniu nė kiek neatstumiantis. Jis puikiai atkuria tą gatvės dvasią.

Garso takelis vertas pagyrų. Hip-hop'o dainos puikiai dera prie milžiniško greičio, susidūrimų su tvarkos sergėtojais ir gatvės lenktynių kultūros. Garso efektai taip pat puikūs. Automobilių dūžių garsai stebina, variklio gausmas priverčia sumažinti garsą dėl savo ausų. O ką jau kalbėti apie BOV'o skleidžiamus garsus perjungus pavaras. Ech, galima klausytis ir klausytis :).

Dar norėčiau paminėti, kad jokia recenzija neperteiks visų tų jausmų, patirtų MW draugijoje, todėl jis turėtų atsirasti kiekvieno save gerbiančio žaidėjo kolekcijoje.

SIUŽETAS 80

Pamokėlė visiems, norintiems laimėti bet kokiais būdais automobilių :).

ĮDOMUMAS 95

Nenusibosta iki pat pabaigos. Jei vis dėlto atsibosta, tam skirtas Challenge režimas.

Garsas/Muzika 90

Nieko nėra tobulo, bet MW prilygsta mažai kas.

GRAFIKA 83

Mažai pasikeitusi nuo NFSU2 laikų.

VALDYMAS 90

Senas ir patogus.

IŠVADA

Nesvarbu, jūs mylite lenktynes ar jų nekenčiate. Netgi ir jei esate senas GT gerbėjas ir nenorite nieko žinoti apie arkadas, MW pažaisti yra būtina visiems!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 93

Call of Duty 2: Big Red One

DIDELĖ, STORA RAUDONA IŠLYGA

■ **Kūrėjas:** Treyarch | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2005-11-18 | **Žanras:** FPS

Iš pradžių apžvalgą norėjau pradėti eilėmis: „Atvažiavo traukinys / prie bobutės lango / ir išlipo vokietis / su raudona bamba". Bet vėliau apsigalvojau. Eilės deklamuojamos, kai gera, linksma ar liūdna. O aš paprasčiausiai noriu miego...

P-man

Ta pačia lengva ranka, kuria numojau nuo eilių, numojau ir nuo tradicinės apžvalgos rašymo. Problema ta, kad žaidimas nesugeba pateikti visiškai jokių netikėtumų (malonių), jis tiesiog atrodo taip, kaip atrodo dauguma šių dienų PS2 žaidimų. Tad eilinį kartą analizuodamas, pavyzdžiui, grafikos ypatumus, nepapasakosiu jums nieko naujo. Vietoj analizės siūlau tiesiog paskaityti mano mintis apie žaidimą, vyrus juodais drabužiais, paraleles su viskuo, kas įmanoma, aukurus, išankstinius nusistatymus ir išlygas.

PABUDĘS „NE TA KOJA"

Pirmas bandymas pažaisti Call of Duty 2: Big Red One (toliau — COD1) nebuvo labai sėkmingas. Šturmuodamas miestelį, kuriame yra kryžkelė, kurios kaip visada nori divizijos vadas, aš... užmigau. Dievaži, man tai buvo dar didesnė naujiena nei jums, tad nenuostabu, jog pabudau „ne ta koja". Aišku, žaidimui buvo suteiktas antras šansas, tačiau išankstinė nuostata jau buvo susiformavusi, ji buvo ne žaidimo naudai, tad suprantama, kad šias eilutes rašau jos veikiamas.

ANALIZĖ

Kodėl aš užmigau? Atsakymo į klausimą ilgai ieškoti nereikėjo. Žaidimas yra nuobodus nuo pirmųjų minučių. Nuobodybę sukelia ne jau pradedanti atsibosti tema, o žaidimo garso kokybė. Iš pradžių susidarė įspūdis, kad per DVD grotuvą stebi kino teatre mėgėjiška kamera įrašytą filmą. Vėliau šis pojūtis neišnyko, bet

atradau keletą dar įdomesnių dalykų. Atmosfera. Ji žaidime, deja, neegzistuoja. Foniniai garsai siaubingai lėkšti arba jų iš viso nėra, nuosavų ginklų įgarsinimas tragiškas. Būrio draugai prabyla tik video intarpuose ar kai reikia kažkur nueiti, kažką paimti, šiaip jie tyli kaip žuvys. Net ir pakirsti priešo kulkų ar mirdami jie išdidžiai tyli. Tyli jie ir puldami ir gindamiesi. Liūdna. Priešai, beje, dar liūdnesni ir tylesni. Tai logiška, jie mums nurodymų nedalina ir video intarpuose nesifilmuoja. Toliau — dar smagiau. Afrikos dykuma, joje šėlstanti smėlio audra vėl be jokio garso. Kulkos, pataikančios į mane asmeniškai. Aš jau esu pratęs, kad šaudyklėje gavęs virtualią kulką nevalingai pasikasai tą vietą, kur buvo sužeistas protagonistas. Šiame žaidime pataikymai tiesiog pažymimi rausvu žybtelėjimu apie kursorių. Žybtelėjimas teoriškai parodo tiek kryptį, kuria šauta, tiek pataikymo stiprumą, bet... Norint sužinoti, teks akylai stebėti gyvybės stulpelį, o aš tiesiog pamiršau, kaip tai daroma. Jau Medal of Honor (PSone) laikais žaidėjas tik iš garso žinojo, kur ir kaip stipriai į jo kūną buvo sugrūstas švino gabalas. Mieguistumą galėjo sukelti ir monotoniškai ta pačia kryptimi bėgantys priešai, į kuriuos galima buvo šaudyti. Galima buvo ir nekreipti dėmesio. Mūsų būrio draugai, paprastai nepataikantys į vokiečius, ima šaudyti kaip Robinas ar Vilis tą pačią akimirką, kai tik aš pasiekiu „checkpoint'ą". Kol mes bandome ieškoti uždangos, vokiečiai lenda iš visų galų nesibaigiančia lavina (taip galite praleisti tris dienas sėdėdami už vieno ir to paties

kelmo ir šaudydami į ta pačia trajektorija judančius „fricus"), tačiau tereikia nubėgti iki pažymėto taško ir jūsų būrys išlįs iš uždangos, iššaudys visus ekrane esančius priešus ir prisijungs prie jūsų. Juokinga, bet tai yra tiesa. Norint žaidimui suteikti kinematografinį įspūdį, kūrėjai jį visą negailestingai „suskriptino". „Suskriptino" taip negailestingai, kad jei jūs žaisdami elgsitės bent šiek tiek netradiciškai, visi „skriptai" grius kaip kortų namelis, o visas kūrėjų darbas, turintis sukelti didingas emocijas, ima atrodyti juokingai. Bet apie tai — vėliau.

VYRAI JUODAIS DRABUŽIAIS

Mano galva, būtent jie kalti dėl to, kad žaidimas yra toks, koks yra. Kalbu ne apie vyrukus iš filmo, bet apie tuos, sėdinčius mmm... rinkodaros padaliniuose. Šie žmonės yra pilkieji žaidimų pramonės kardinolai ir neretai „sureguliuoja" visą žaidimo kūrimo procesą. Esmė ta, kad jie žino, kaip ir ką reikia daryti, kad žaidimą būtų galima greitai ir lengvai parduoti. Žinoma, dėl galutinio rezultato ne jie vieni kalti, tačiau nesėkmės atveju jų indėlis nėra toks menkas, kaip jiems norėtųsi (beje, COD1 nėra nesėkmė, jį perka). Čia iškyla klausimas, ar žaidimą, kuris kuriamas iš esmės tik tam, kad būtų kuo geriau realizuotas, tikrai įdomu žaisti. Atsakymas: 7 atvejais iš 10 — ne (čia grubus skaičiavimas, paremtas tik mano nuomone).

AUKURAS

Kai žaidimas kuriamas realizacijai, vyrai juodais drabužiais tylėdami ateina į studiją ir netarę nė žodžio prie kiekvieno darbo stalo padeda po du dalykus. Šabloną ir aukurą. Kiekvienas darbuotojas — scenaristas, dailininkas — paima šabloną ir sulygina jį su savo idėja. Jei idėja į šabloną netelpa arba

lenda kiaurai, ji padedama ant aukuro, kuriame aukojamos aukos realizacijos dievams. Nenoriu sakyti, kad dėl to, kas atsitiko su COD1, kalti tik kažkokie nežinomi žmonės, manau, kalti visi, aš tik bandau sugalvoti, kaip tą kaltę „pamatuoti". Tiesiai šviesiai prisipažinsiu, žaidimo šabloniškumas man kėlė šoką. Pirmoji misija, sunkus sužeidimas, koma, keliavimas laiku atgal... Dieve mano, juk tai vienas didelis storas ir raudonas deja-vu. Jame dalyvauja jau šimtus kartų matyti personažai, bulvianosis berniukas iš Teksaso, Jeilio absolventas radistas, Bruklinas iš Bronkso ir griežtas seržantas. Nenustebčiau (kai geriau pagalvoju, gal ir nustebčiau) sužinojęs, kad COD1 aukurai liepsnojo neblėstančia liepsna. Belieka tikėtis, kad ryškiausiai švietė aukuras, ant kurio degė laikas, kurio trūko. Neturiu kito pateisinimo tam aplaidumui, kuris pastebimas žaidime, tik kad vyrai juodais drabužiais liepė žaidimą pabaigti „Kalėdiniam Realizacijos Sezonui".

VERSIJA BE LIEPSNOJANČIŲ AUKURŲ

Jie tiesiog tingėjo ir nesivargino padaryti kažko, kas nors kiek peržengtų vidutinybės ribą. Tai iš esmės geras sprendimas, ypač jei nuo prieš tai išleisto žaidimo liko pinigų. Tiesiog vietoj darbo sukiši santaupas į reklamą ir realizuoji. Galbūt paskutinį kartą.

22 SKRIPTAI" SU IŠLYGOMIS

Jei esi skaitęs nuostabų Džozefo Helerio romaną „22 Išlyga" (Joseph Heller — „Cath-22"), ko gero, surasi jėgų pateisinti žaidimo „skripto" problemas. Jei neskaitęs, knygą nuoširdžiai rekomenduoju, jei tik įmanoma, prieš žaidžiant COD1. Taigi „skriptai". Jie iš esmės yra žaidimo branduolys, jei nepatingėsite ir užmesite akį į žaidimo kūrėjų sąrašą, pamatysite, kad prie „skriptinimo" dirbo kone pusė COD1 kūrėjų. Kas tai yra „skriptas"? Dauguma jau žinote, tačiau nežinantiems bandau kuo paprasčiau paaiškinti. Tai kūrėjų iš anksto numatyta veiksmų seka, įsijungianti tą akimirką, kai žaidėjas teisingai kažką padaro. Geruose žaidimuose „skriptai" suveikia net jei žaidėjas suklysta ar žiūri ne į tą pusę, jie negriauna žaidimo esmės. Bloguose žaidimuose jie juokina, kas nėra taip jau blogai. COD1 sudarytas, galima sakyti, vien tik iš „skriptų", kurie veikia tik tada, kai tu kažką padarai gerai.

Štai taip atvažiavę su tanku mes užstringame kovos lauke, nes mūsų divizija nejuda. Ilgai sukau galvą kodėl. Pasirodo, mano sumanytas taktinis manevras ir ataka į priešo užnugarį nebuvo numatyta kūrėjų, ir aš apvažiavau 88 mm. pabūklą, kurį pagal planą turėjau sunaikinti. Kai po penkiolikos minučių blaškymosi aš netikėtai aptikau pabūklą dauboje, o jo pasimetusią įgulą taip ir nesugebėjusią per visą tą laiką iššauti, pašokdinau kulkosvaidžiu, gavau džiugią žinią per raciją ir divizija pajudėjo. Na taip. Pagal planą aš turėjau tapti dienos didvyriu, tačiau išėjo taip, kad, kol aš blaškiausi, visa divizija stovėjo ir laukė, kol aš nužudysiu nepažįstamus žmones, trokštančius amerikiečių tankistų mirties.

Kita scena susijusi su tiekimu. Nesunku suprasti, kodėl Sąjungininkų pajėgos išgyveno keletą sunkių etapų Afrikoje. Kartą po mūšio stovėjau šalia būrio vado, kuris rėžė kalbą apie mūsų pasiekimus. Iš esmės aš visa tai jau buvau girdėjęs, todėl nepaisydamas Kūrėjo Plano, pagal kurį turėjau žiūrėti vadui į akis, dairiausi po apylinkes ir netrukus pastebėjau tris manęs link riedančius tankus. Susidomėjęs stebėjau, kaip švelniai it pūkeliai jie čiuožia žemės paviršiumi. Man patiko, kad jų ratai nesisuka, juda tik vikšrai, tai suteikia mūsų tankams kosminių technologijų įvaizdį, kuris tikrai baugina priešus. Tačiau tą akimirką, kai aš patenkintas savo atradimu planavau nusisukti, pirmasis virtinės tankas pokšt ir išnyko. Kaip dūmas. Kiek vėliau privažiavę antrasis ir trečiasis tankai išnyko taip pat. Nepalikę jokio pėdsako. Juos kažkas „nukombinavo". Gerai, jei pasinaudojęs savo nušvitintoju tai padarė Špokas iš Žvaigždžių kelių, tačiau mane gąsdino, kad juos nukniaukė tiekimo viršininkas ir pardavė vokiečiams. Pastarieji apkalė juos fanera ir niekingi „stiuartai" virto grėsmingais „tigrais". Mes juos demaskavome kiek vėliau.

DIDYSIS DEMASKAVIMAS

Apie niekam tikusius „skriptus" galėčiau pasakoti ir pasakoti, tačiau gero po truputį. Vis tik

nesusilaikęs paminėsiu dar vieną įdomų momentą. Riedant pasitikti priešo kontratakos, džipo vairuotojas pasakoja mums, kaip mes užkasime automobilio gale esančias minas ir sužlugdysime priešo planus. Tai buvo tikrai nerimą keliantys planai. Suprantate, aš nuodugniai apžiūrėjau visą džipą ir jo gale be savęs neaptikau nieko... Dabar, po karo prisimindamas tą įvykį, suvokiu, važiavome užkasti manęs... Tik kodėl? Gal todėl, kad aš negaliu pateisinti Kūrėjo, kuris leidžia laisvai sukioti kamerą, bet negali pasirūpinti, kad tankai važiuotų kur važiavę ir be pateisinamų priežasčių nedingtų. O gal dėl to, kad man juoką kelia Kūrėjo pasakojimai apie automobilio gale esančias minas, kai jų ten nėra. O gal ir dėl to, kad aš kategoriškai atsisakiau pėdinti per visą fronto liniją prie kulkosvaidžio, prie kurio jau ir taip sėdi trejetas kariūnų. Aš taip ir pasakiau. Man vienodai, kad jie nemoka naudotis kulkosvaidžiu. Priežasčių galėjo būti daug. Geriau jau nesigilinsiu.

Grįžtant prie dingusių tankų. Demaskuoti juos buvo labai paprasta. Kadangi COD1 — tai intensyvi ir realistinė Antrojo pasaulinio karo šaudyklė, aš labai nustebau, kai mano valdomas tankas „Stuart" dviem trimis šūviais nukaudavo tigrą. Realiai gyvenime toks „stiuartas" su savo patrankėle galėjo tik švelniai belstis į tigro šarvus. Pamačius, kaip „išgaruoja" mūsų tankai, viskas lyg ir paaiškėjo. Labai realiai ir logiškai atrodo tai, kad mūsų protagonistas nesugeba perlipti per batų dėžės dydžio betono gabalą. Smagu, jei jis atsisako per jį lipti, bet dažnai jis ant jo palipa ir užstringa. Tai toks savotiškas ir nebylus protestas prieš žaidimus, kuriuose galima per ką nors perlipti. Bet padėties be išeities nėra, nusimeti sau po kojomis granatą ir gali pradėti nuo paskutinio „checkpointo". Jei buvai neapdairus ir granatas išnaudojai priešui, pats kaltas, teks vėl žaisti visą skyrių :). Tas pats ir vairuojant tanką. Kartą užstrigau tarp pamušto tanko ir nuvirtusio palmės medžio lapo. Sakau tai visiškai rimtai. Mano tankas niekaip nesugebėjo pervažiuoti per palmės lapą. Unikalu. Ypač atsižvelgiant į tai, kad jis gali važiuoti uola pasviręs veik 90 laipsnių kampu. Manau, tai susiję su nesisukančiais ratais ir kosminėmis technologijomis. Ko gero, technologijų kilmė — uolėta planeta, kurioje paprasčiausiai nėra palmių.

Beje, žaidime galima šaudyti (minėjau, kad galima ir nešaudyti?). Galima šaudyti tiek sulenktomis rankomis, tiek prisidėjus ginklą prie peties. Jei jau kilo noras pašaudyti, rekomenduoju nesivarginti ir labai nesistengti. Esmė labai paprasta: akys fiksuoja judesį, ginklas nukreipiamas maždaug į tą pusę, spaudžiamas gaidukas. Kai po 3 sekundžių šaudymo keisite apkabą, pastebėsite, kad laukas tuščias. Visi toje pusėje buvę priešai jau apsimetė negyvais ir išnyko (arba juos nušvitino Špokas).

PARALELĖS

Žaidimas turi labai daug bendrų bruožų su kitais panašiais žaidimais. Aš tiesiog susimąsčiau, kam jis iš viso buvo kuriamas (jei atmestume Didžiojo Realizacijos Dievo egzistavimo tikimybę). Jis turi visas blogąsias paskutinių MOH dalių savybes, visas blogąsias Call of Duty PC versijų savybes ir bandymą perteikti gerąsias Call of Duty PC versijų savybes. Tos gerosios savybės iš esmės irgi yra su išlygomis. Kinematografiškumo ir realaus karo su daug kovojančių žmonių įspūdis. Išėjo šnipštas, nes geriausi „skripteriai", ko gero, dirbo su COD 2 PC, o masiniams reginiams sukurti nepakako PS2 galios. Pagaliau jei aš noriu žiūrėti filmą, einu į kiną, kokio velnio iš žaidimo bandyti padaryti filmą, jei aš jį įsigijau tam, kad žaisčiau (žaisti iš tikrųjų ir justi malonumą). Taip ir išėjo nei šis, nei tas. Baisiausia, kad COD1 man sukėlė prisiminimus (paskutinės MoH dalys) ir abejones. Ar FPS žanras iš viso turi ateitį konsolėse?

SIUŽETAS

Didelis Raudonas Vienetas – tai būrio emblema. Žaidime pasakojama būrio istorija ir vaidmuo Antrajame pasauliniame kare.

GARSAS — –

Nėra.

MUZIKA 88

Už tai, kad nepadarė nieko naujo. Tai yra, nesugadino seno gero.

GRAFIKA 73

Grafika patraukli ir maloni akiai. Balą sumažinau už žioplas klaidas, kurių pernelyg daug, kad būtų juokinga.

VALDYMAS 92

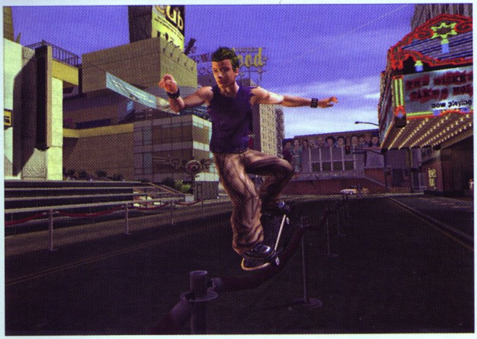
Lyg ir nepastebėjau kažko, kas trukdytų žaisti. Viskas patogu ir išbaigta.

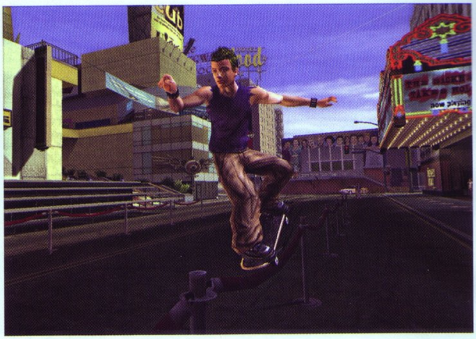
IŠVADA

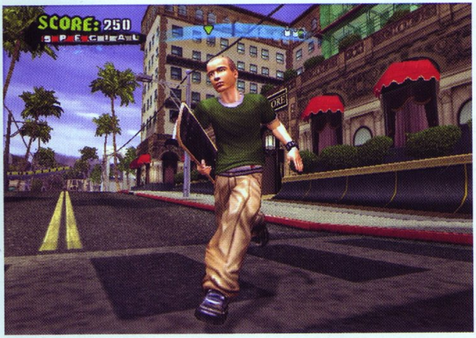
Galima įsigyti, jei gyvenime turite tikslą kolekcionuoti WWII žaidimus. Rekomenduojama, jei kankina nemiga ir turite gera humoro jausmą. Nerekomenduojama, jei iš Didelio ir Raudono kažko tikitės.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
69







Tony Hawk's American Wasteland

RIEDLENČIŲ DYKYNĖJE

■ Kūrėjas: Neversoft | Leidėjas: Activision | Data: 2005-10-28 | Žanras: sportas

Tony Hawk's American Wasteland — dar vienas ilgamečių riedlenčių fanų, studijos Neversoft, žaidimas. Tai jau septintoji serijos dalis. Žaidimas perėjo ilgą laiko etapą nuo pirmosios iki septintosios dalies ir pakeitimai jame yra tiesiog milžiniški. Septintoje dalyje dar daugiau naujovių jau ir taip išsamioje bei visko mačiusioje žaidimų serijoje. Žaidimas siūlo mums nulipti nuo savo riedlenčių ir išmėginti BMX teikiamą malonumą.

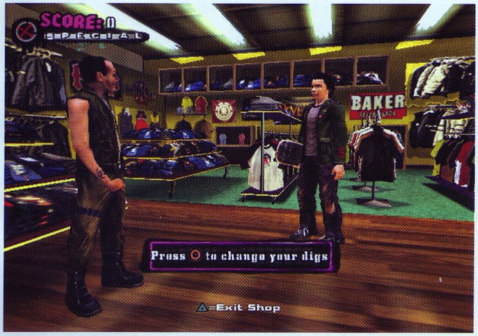
ID

American Wasteland turi du pagrindinius režimus: istorijos bei klasikinį. Plačiau vertėtų aparti istorijos režimą. Jame mums tenka valdyti bevardį jaunuolį riedlentininką, kurio išvaizdą išsirenkame patys. Jaunam riedlentininkui nusibodo gyventi nežinomoje, perspektyvų neturinčioje gimtinėje, jis nusprendžia keliauti į riedlenčių sostinę, galimybių miestą Los Andželą. Viskas klostėsi puikiai, tačiau vos jam išlipus iš autobuso svetimame mieste jį užpuola keletas jaunuolių, atima viską, ką jis su savimi pasiėmęs. Čia ir prasideda istorija. Juoda pradžia. Vos pradėjus žaidimą, mes būsime nevykęs riedlentininkas ir nemokėsime elementariausių judesių, ką mokėdavome nuo pradžių ankstesnėse dalyse. Net elementarus Manual ar Revert judesys mums atrodys per sudėtingas. Tačiau visko išmoksime pamažu. Dalis žaidimo istorijos užduočių — naujų judesių pamokos. Tai išties nuobodu, kadangi daugelis jau seniai žinome šiuos judesius. Tačiau išmoksime ir nemažai naujų, dar nematytų specialių judesių, kurie bus svarbūs ir jų prireiks norint įvykdyti atitinkamas

užduotis. Žaidimas nuo šiol siūlo naujų judesių nulipus nuo riedlentės. Mes galime atlikti salto ar lipti siena, net mesti riedlentę į praeivius. Šie judesiai didelės reikšmės neturi, tiesiog tik šiek tiek padidina judėjimo įvairovę. Keletą kartų teks užlipti ir ant BMX dviračio, tai naujovė žaidime. Dviračio valdymas visai nepanašus į riedlentės ir gali pasirodyti sudėtingesnis. Triukų pasiūla važinėjantis dviračiu menka ir juos būtų galima suskaičiuoti ant pirštų. Tačiau ši naujovė verta dėmesio, nes suteikia naujų spalvų Tony Hawk'o pasaulyje bei leidžia kartais pailsėti nuo riedlentės.

Pati American Wasteland istorija šį kartą ne tokia šauni. Kam mokyti to, ką jau septynerius metus mokame ir žinome, kaip atlikti? Net serijos pradinininkai, kurių išties reta, suprastų, kaip atlikti tokius elementarius judesius. Kitos užduotys, kuriose neteks mokytis naujų judesių, bus irgi monotoniškos, nuobodžios, net kvailai lengvos. Žaidimas nesiūlo jokios įvairovės bei galimybės improvizuoti patiems, kaip tai darydavome ankstesnėse serijose. Jeigu mums liepia perčiuožti tam tikrą objektą arba atlikti tam tikrą triuką tam tikroje platformoje, tai mus būtinai pastatys kaip mažus vaikus priešais ją ir beliks vieni juokai tai atlikti. Net pasirinkus sunkiausią sudėtingumo lygį žaidimas neatsisako šitų nereikalingų lengvinančių pagalbų. Žaidimas lengvas ir visą istoriją galima įveikti per geras 6 valandas. Atėmę nereikalingas ir neįdomias judesių pamokėles, kurios mus lydi visą žaidimą, gauname išties menką valandų skaičių.

Viena didžiausių žaidimo naujovių, kurią kūrėjai nuolat akcentavo, yra panaikintas krovimosi laikas, visos žaidimo teritorijos sujungtos į vieną miestą — Los Andželą. Bet tai tik teoriškai. Kadangi praktika nuvilia. Visas miestas išdalintas į daugybę kvartalų, kurie sujungti tuneliais ir tikro didelio miesto mums netenka pajusti. Patekti iš vieno kvartalo į kitą prireikia nemažai laiko, kol pravažiuojame ilgus tunelius. Kam toks ilgas tunelis? Tam, kad mūsų pasenusios konsolės nebepajėgia „užkrauti" visų lygių vienu metu ir mums keliaujant tuneliu iš vienos vietos „užkraunama" kita vieta, tai dažnai pasireiškia sulėtėjusia kadrų seka. Ankstesnė lygių „krovimo" sistema buvo protingesnė, kadangi kelionė tuneliu — ta pati pasaka. American Wasteland siūlo galimybę keliauti iš vienos vietos į kitą autobusu. Ši galimybė veikia kaip teleportacija, perkelia iš vienos vietos į kitą bei padeda sutaupyti laiko. Kiekviename kvartale galime rasti drabužių, riedlenčių parduotuvių bei kirpyklą. Čia mes galime keisti savo bei riedlentės išvaizdą.



Žaidimas neatsisakė ir Klasikos režimo. Vėl galime grįžti prie klasikinio 2 minučių važinėjimosi lygiu, kuomet tenka surinkti įvairias raides ar rasti slaptą kasetę, atlikti daugelį kitų niekelių per ribotą laiką. Klasikos režimas siūlo ir nemažai senųjų lygių, atkeltų iš pirmųjų žaidimo dalių.

Wasteland grafika išties gera. Aplinkos detalios, riedlentininko animacija bei judesiai atrodo puikiai. Žaidimo lygiai išliko dideli, galbūt net šiek tiek didesni nei ankstesnėse dalyse. Sulėtėjimas jaučiamas tik tuo metu, kai tenka važiuoti kvailais tuneliais, perkeliančiais iš vieno kvartalo į kitą. Garso takelis šį kartą surinktas iš praėjusiose dalyse skambėjusių melodijų, tačiau netrūksta ir naujų melodijų. Muzika skamba bei dera prie žaidimo puikiai.

Tony Hawk's American Wasteland — neblogas žaidimas, tačiau pažanga, padaryta nuo ankstesnės serijos, menka. Nauja lygių sistema, jungianti juos į vieną visumą, nevykusi, ankstesnioji atrodė geriau. Vienintelė paguoda — galimybė užlipti ant BMX ir išmėginti jį. Galbūt serijai atėjo galas ir ji išsisėmė? Galbūt kūrėjams stinga naujų idėjų, jie nebesugalvoja nieko originalaus bei intriguojančio? Sunku tiksliai pasakyti. Kaip bebūtų, Wasteland vis dar smagu žaisti, o ekstremalūs nuotykiai, patirti žaidžiant šį žaidimą, ilgai išliks atmintyje.

SIUŽETAS 85
Įdomus ir intriguojantis, tačiau kartais kvailai supainiotas.

ĮDOMUMAS 90
Riedlentės visada buvo įdomu bei ekstremalu.

GARSAS 75
Niekuo nespindi.

MUZIKA 90
Neblogas senų bei naujų dainų mišinys.

GRAFIKA 85
Vis dar atrodo gražiai.

VALDYMAS 70
Pridėjus daugybę naujų bei nelabai reikalingų judesių, valdymas tapo painus.

IŠVADA
Žaidimą vis dar smagu žaisti, tačiau jis nebėra toks naujoviškas, reikalauja nemažai permainų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80

GUN

Ne tiek jau daug sulaukiame laukinių Vakarų stiliaus žaidimų, bet vis dėlto šis bei tas nuteikia optimistiškai. Šį kartą tai GUN. Paprastas pavadinimas, kuriame slypi gili vesterno dvasia.

LAUKINIŲ VAKARŲ DVELKSMAS

■ **Kūrėjas:** Neversoft Ent | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2005 lapkričio 18 | **Žanras:** veiksmo / nuotykių

GrayFox

Pradėjęs žaisti GUN supratau, kad esu naujokas tame laike, kai girtuoklių susišaudymai yra įprastas dalykas, kai ant sienų kabo plakatai su užrašu WANTED, kai indėnai skalpuoja kaubojus. Pašėlę laikai buvo, atėjo metas ir man įsitraukt į šitą amžių ir pažiūrėti, kokio vardo esu vertas: pienburnio piemens ar šaudymo aso.

THE STORY OF LONELY WOLF COLTON

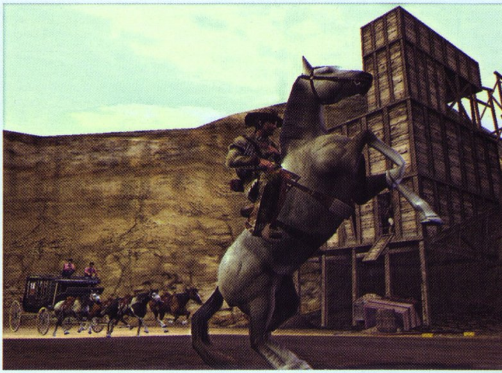
Iš pradžių pasakysiu, kad GUN istorija yra stipriausia žaidimo vieta. Scenarijus lyg būtų rašytas filmui, o ne žaidimui. Prasidėjo viskas taip: gyveno kartą du tipiški laukinių Vakarų žmogeliai, vardu Nedas ir Coltonas. Nedas buvo Coltono tėvas, bent jau taip iš pradžių atrodė Coltonui, bet po to, kai garlaivis, kuriame Nedas turėjo kažkokį senovinį artefaktą perduoti vienai savo pažįstamai, buvo užpultas ir visi jo keleiviai išskersti, prieš mirtį Nedas Coltonui pasakė, kad jis nėra jo tėvas ir perdavė jam monetą, kuri yra labai svarbi. Tada gelbėdamas jį išstūmė į upę, tą pačią sekundę garlaivio boileris sprogo nuskandindamas su savimi tiesą ir seife užrakintą svarbų artefaktą, kurio mįslės sprendimo būdas yra moneta. Coltonas atsibudo ant pakrantės

po trijų dienų ir įsiminęs svarbų dalyką — garlaivio užpuolimui vadovavo kunigas. Nuo šio momento prasideda įvairūs kaubojiški nuotykiai, išdavystės, naujų draugų susiradimas ir dar daug įvairių dalykų. Bet iš tiesų neverta pasakoti, ką teks patirti, nes tą reikia pajusti pačiam, papasakojęs net nesvarbias siužeto daleles galiu sugadinti visą malonumą.

WANTED DEAD OR ALIVE

Žaidimo „geimplėjus" yra tikrai pavykęs. Daug susišaudymų, banditų užpuolimai, jodinėjimas arkliais ir kova jojant, įvairiausios šalutinės misijos, daugybė ginklų ir žiaurumo.

Žaidimo siužetas pakankamai trumpas, todėl siūlau nepatingėti ir atlikti šalutinių misijų. Šalutinės misijos yra įvairių rūšių: ponio ekspresas — reikia iš vienos vietos į kitą nunešti tam tikrą daiktą per trumpą laiką, „wanted" — nubausti įvairius banditus už pažeidimus, bausmė gali būti ir mirtis, bet už mirusį banditą gausite mažiau pinigų, o jei sugebėsite pristatyti jį gyvą, gausite kartais net dvigubai daugiau dolerių; galima padėti vietos šerifui susidoroti su įvairiausiais darbais, tarkim, vietos gaujos likvidavimas. Už atliktas šalutines misijas gausite pinigų, pakelsite savo įgūdžių lygį bei patobulinsite savo arklį.



Įgūdžių yra įvairiausių, jie sukelia tam tikrą RPG žaidimo jausmą, bet tikrai nedaug. Keliant įgūdžius, kelsis jūsų maksimalus gyvybių kiekis, taiklumas, quickdraw laikas (apie jį — truputį vėliau), artima kova ir arklio gyvybės bei greitis. Žinoma, reikės atlikti ne vieną užduotį, kol pasijus skirtumas, bet patikėkite, po to priešus taškysite į kairę ir dešinę, o arklys bus greitesnis už vėją. Na o „quickdraw", — labai naudinga funkcija, kuri leidžia sulėtinti laiką, o revolveriai pasidaro tartum stebuklingi, nes jų nereikia užtaisinėti. Dėl šio įgūdžio galėsite iš karto pasiųsti anapus daug priešų, o šie kaip vesterno filmuose net nespės ginklo išsitraukti. Bet įgūdžio naudoti negalėsime kiek norime, reikia užpildyti specialią juostą. Kuo įmantriau likviduosite savo priešus, tuo greičiau pildysis ši juosta.

Kalbant apie arklį, tai irgi viena širdį glostanti žaidimo vieta. Arklys juda gerai, lengva jį valdyti, tik turėjau keblumų jojant ir taikantis į priešus. Bet jei šis keblumas keldavo per daug rūpesčių, aš tiesiog nudauždavau priešus specialia arklio ataka. Bet šiaip arklys juda labai natūraliai, tiesa, palikdamas kanopų pėdsakus net ten, kur jų neturėtų palikti, pavyzdžiui, ant uolos. Bet čia jau ne arklys kaltas, o vyrukai iš Neversoft. Tiesą pasakius, praleidau ne vieną akimirką tiesiog jodinėdamas po GUN pasaulį, nors jis buvo ne toks didelis, kaip iš pradžių pasirodė, todėl vėliau tai pabodo. Ir šiaip vienintelis minusas, susijęs su arkliu, yra tas, kad arklį keiti dažniau nei kojines, nors toks kovotojas už teisybę kaip Coltonas tiesiog privalo turėti savo ištikimą ristūną, kokį turi Zoro ir kiti herojai.

GUN pasaulis iš pradžių tikrai gali pasirodyti labai didelis ir pradžioje bus sunku susiorientuoti, bet į pagalbą ateina žemėlapis, nors aš juo niekada nesinaudojau, nes apačioje, šone, yra mini žemėlapis, kuris nurodo, kur reikia vykti, kad įvykdytum misiją. O pakeliui galima rasti ir aukso — šio metalo karštligė buvo kaip tik tuo metu, tik jam kasti reikės nusipirkti kirstuką. Keliaujant ne kartą būsite užklupti banditų, tai tikrai mane pradžiugino, nes eilinį kartą pasišaudyti nepakenks, nors gaila, kad nugalėjus banditus nieko už tai negausite ir po daugybės kartų jie atsibos.

Viskas, ką jūs darysite žaidime, bus skaičiuojama. Kiek nužudėte priešų, kiek kartų pataikėte į galvą, kiek šalutinių misijų įvykdėte ir t. t. Didžiulės naudos ar įtakos ši statistika neturi, bet įdomu pažiūrėti į savo darbo rezultatus.

COLT 45 PEACEMAKER

Žaidimas siūlo pakankamai didelį ginklų pasirinkimą. Iš viso 20. Turėsime ištikimus kaubojaus revolverius, kurių šoviniai yra begaliniai, šautuvus, dvivamzdžius, dinamitą, lanką ir snaiperinius šautuvus. Bet tuo laiku revolveriai ne visada galėjo jums garantuoti pranašumą, todėl neretai verta naudotis tomahauko kirvuku ar kitu artimosios kovos ginklu, kad būtų iškapoti priešai. 20 ginklų gerai, bet, pavyzdžiui, jei turite revolverį ir gaunate geresnį arba dual'us, jums siūloma iš karto naudoti geresnį, nes ir prasmės nebelieka naudoti prastesnius ginklus. Taip žengiant į priekį žaidime keisite ginklus vis į geresnius ir geresnius. Pabaigoje jau turėsite tikras žudymo mašinas savo rankose. Ginklus bus galima tobulinti perkant patobulinimus, kurie didina užsitaisymo greitį, šaunamąją galią ir amunicijos kiekį, bet norint įsigyti visus, reikės atlikti vos ne visas šalutines misijas. Ir, žinoma, visi ginklai yra identiški tuo metu naudojamiems ir kuo puikiausiai atkurta jų išvaizda.

THE GOOD, THE BAD AND THE UGLY

GUN grafika manęs nesužavėjo ir matosi, kad buvo išnaudotos tikrai ne visos PS2 galimybės. Kai vaikštai po miestą, viskas atrodo lyg ir neblogai, bet jei klaidžioji po didesnes zonas, nykūs peizažai gadina viską, bet dar labiau gadina vaizdą, kai priešas nuo tavęs nutolęs sąlyginių 10 metrų. Atrodo, kad jis plaukioja, o ne joja ant arklio. Susidaro toks įspūdis, kad Neversoft dar vis naudoja seną Tony Hawk varikliuką. Keliaujant didžiuliais plotais, viskas trumpai lūžta, tada pakraunama, tada vėl galima judėti toliau iki kito „pakibimo". Pastebėsite, kad veikėjų judesiai irgi prastai animuoti, ypač tai matosi kalbantis su kuo nors, visi taip pat mosikuoja ar skėsčioja rankomis, nepriklausomai, ar jie tada rėkia iš pykčio, ar maloniai šnekučiuojasi.

Geroji žaidimo pusė yra įgarsinimas. Čia buvo tikrai gerai padirbėta. Iš kiekvieno veikėjo balso galima suprasti, ką jis jaučia: pykti, įnirši ar gailestį, užuojautą. Dialogai sukurti puikiai, su visomis atitinkamomis intonacijomis. Įgarsinimas tikrai pagyvina visą žaidimą, ko nepasakysi apie muziką. Nesakau, kad ji bloga, bet galėtų būti labiau įsimenama, neretai tiesiog pamiršite, kad ji groja. Ir tokiame žaidime nepamaišytų kas nors panašaus į žymiuosius Klinto Istvudo vesternų garso takelius.

Valdymas, kaip jau truputį minėjau, nėra labai nepatogus, sunkumų iškyla, kai tenka kovoti jojant, bet po kurio laiko įprantama. Taikytis yra lengva tiek iš trečiojo asmens, tiek iš primojo.

THE END

GUN yra neblogas žaidimas, jo įtraukiantis siužetas jus prikaustys prie TV ekrano, tik neilgam, nes siužetas trumpas, o baigus jį didelės prasmės pabaigti šalutines misijas nėra. Nelabai kokybiška grafika žavumo žaidimui, žinoma, nesuteikia, bet puikus įgarsinimas vėl atsveria svarstykles. Nei bloga, nei gera muzika ir valdymas palieka svarstykles ten, kur jos buvo. Kitaip sakant, vesterno žaidimų nėra daug, todėl vis dėlto siūlyčiau jį išbandyti visiems, nes jis vertas dėmesio.

SIUŽETAS 98
Taip! Pagaliau kažkas vertas dėmesio vesterno tematika.

GARSAS 96
Puikiai įgarsintas net paskutinis niekšas.

MUZIKA 80
Indėniški motyvai, bet kažkokie neįsimintini.

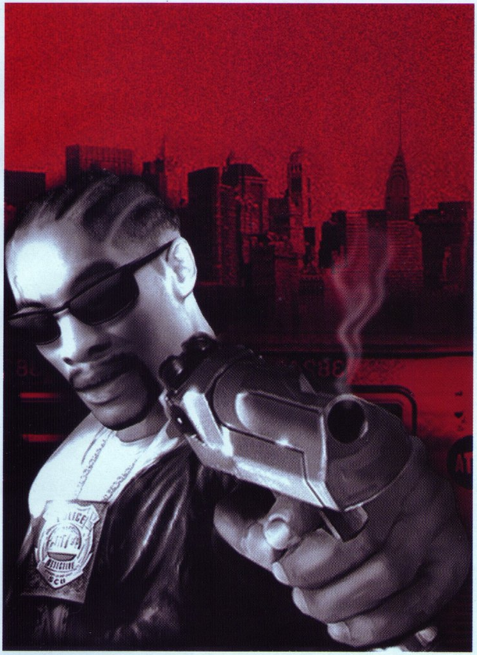
GRAFIKA 63
Didžiausias žaidimo trūkumas; tikėkimės, tai nepasikartos.

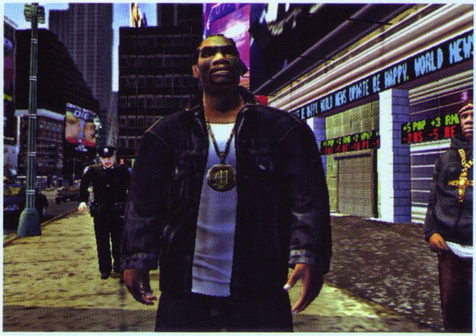
VALDYMAS 81
Tam tikros komplikacijos su arkliu.

IŠVADA
Tokie žaidimai kaip GUN po truputį renka vesterno žanro mėgėjus, bet kad jų atsirastų galybė, GUN tiesiog neužtenka jėgų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 76





True Crime: New York City

Tikras nusikaltimas. Tikras svajonių ir niekšybių miestas Niujorkas. Tikri ginklai. Tikri automobiliai. Tikra laisvė. Tikras smurtas. Tikros gatvės. Bet ar iš tikrųjų?..

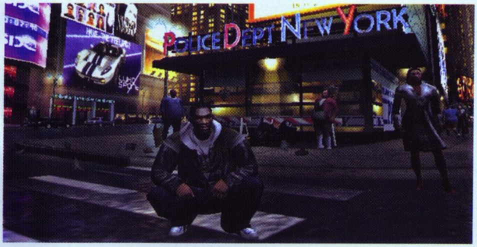
NATŪRALAUS DYDŽIO DIDYSIS OBUOLYS

Kūrėjas: Luxoflux Inc. | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2005-11-25 | **Žanras:** veiksmo

Žygis

GTA žudikas! Tokius pareiškimus girdėjome, kai brendo pirmoji True Crime dalis. Vieni tai priėmė su pašaipiai perkreipta veido išraiška, kiti ėmė svajoti apie nebūtus dalykus, kokių joks žemiškos kilmės prietaisas negalėtų atkurti. Žaidimui pasirodžius, nė vieni, nė kiti negalėjo pasigirti buvę visiškai teisūs. Verta įsidėmėti vieną — GTA žudiku ši serija netapo ir dabar jau juo tapti nebepretenduoja. Tačiau vis dėlto tuo metu pasiūlė įdomią alternatyvą — vietoje GTA nusikaltėlio jūs tapote policininku, kuris galėjo elgtis tiek dorai, tiek grubiai. Streets of LA siūlė daugiau kovinių judesių. Vietomis žaidimas neprilygdavo įžymiajam Rockstar kūriniui, bet kitur jį net pralenkdavo. Trumpiau tariant, tai tikrai nebuvo nevykęs klonas ir visi su nekantrumu laukė naujosios jo dalies.

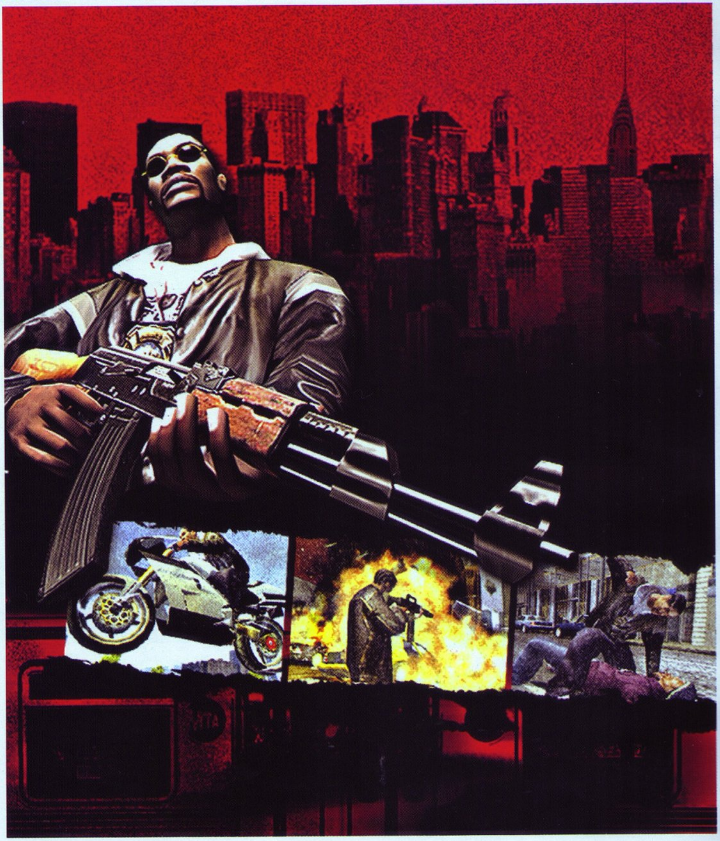
Ir štai dabar mes turime puikią galimybę savo smalsumą patenkinti. Niujorkas — Amerikos

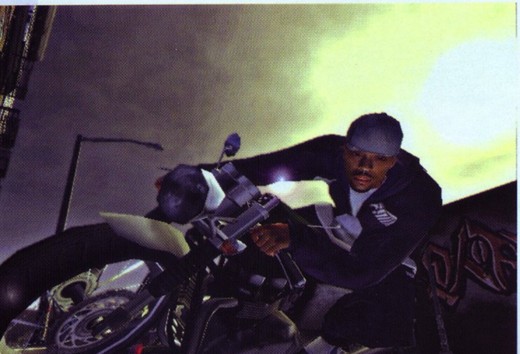


širdis. Ir jis tampa mūsų milžiniška žaidimų aikštele. Naujoji dalis iš tikro nėra tiesioginis pirmosios tęsinys. Tai daugiau atskiras žaidimas, kuriame atpažinsite nemažai Streets of LA elementų. Nušlifuotas valdymas, kuris dažnam anksčiau užkliūdavo ir atsirado daug naujovių, tad pabandykime visą tai dabar apžvelgti.

Vienas didesnių pakitimų — žaidimo istorija. Dabar jums teks Markuso, nusikaltėlių vadeivos Isajaus sūnaus, vaidmuo. Tam tikros gaujos stengiasi tokį jūsų tėvo statusą perimti, iš gilaus bei purvino problemų liūno jus ištraukia šeimos draugas. Šis Markusą įdarbina policijoje, o Isajų įkiša už grotų. Na, gyvenimas šiek tiek pasiaukojus lyg ir sutvarkytas, bet geradarys netikėtai pradingsta. Be abejonių, būtent jūs, Markusas, imsitės aiškintis tiesą, kuri nuves prie daugiau nusikaltimų nei galėjote įsivaizduoti prieš tai. Istorija kur kas įtikinamesnė nei pirmojoje dalyje ir įdomiau papasakota. Nemažai prie to prisideda ne tik scenarijus, bet ir veikėjų įgarsinimas. Galbūt dialogai ir gali pasirodyti kartais lėkštoki, tačiau bendras įspūdis turėtų būti neblogas. Ypač jei nusiteiksite lyg žiūrėdami Holivudo veiksmo filmą. Kūrėjai intrigą išlaikyti stengiasi būtent pabrėžtos kinematografijos pagalba. Tarp kitko, dabar patys kur kas mažiau įtakosite siužeto pokyčius — istorija mažiau šakosis, užtat bus kur kas aiškesnė ir labiau įtraukianti.

Be pagrindinės siužeto linijos, galėsite vykdyti ir šalutines misijas, tiesiog patruliuoti ir reaguoti į per raciją karts nuo karto pranešamus iškvietimus. Teks persekioti nepaklususius pareigūnams vairuotojus, išskirti muštynių





dalyvius, net nutraukti susišaudymą ar gatvės lenktynes. Tiesa, visa tai buvo ir pirmojoje dalyje, bet dabar įvairovė didesnė, o dėl paklusnesnio valdymo ir malonumas atlikti tokias operacijas yra didesnis.

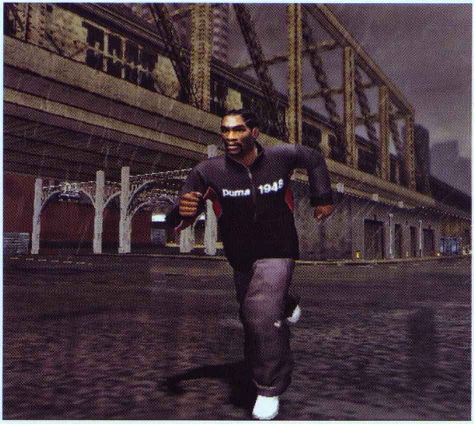
Pagrindinės misijos nėra pernelyg įvairios, kaip, pavyzdžiui, tame pačiame GTA, tačiau monotonijos neturėtumėte justi, nes miestas didelis, jus nuo pagrindinio kelio dažnai atitrauks pašaliniai. Naujovė — galimybė išplėšti iš liudininkų informaciją. Jie turės streso matuoklius, kurie kils ar leisis priklausomai nuo to, ar asmenį raminsite ir skatinsite bendradarbiauti, ar mušite ir gąsdinsite.

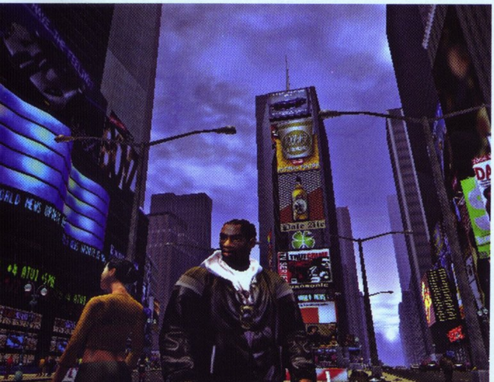
Bendras sudėtingumo lygis, palyginus su pirmąja dalimi, yra kur kas žemesnis. Informaciją išmušite taipogi be didesnių pastangų. Jei kartais to padaryti nepavyktų, galite judėti pas savo informatorius ir gauti ją už tam tikras paslaugas. Tas šalutines misijas galėsite atlikinėti ir už pinigus. Žaidimas sudėtingumu labai nespaus, tad dažniausiai tokių misijų vykdymas priklausys nuo jūsų pačių. Kadangi jos įdomios, rekomenduoju nepagailėti laiko.

Didžiausias patobulinimas naujojoje dalyje — valdymas, kuris anksčiau minioms žaidėjų užkliūdavo. Daug patogiau vyks muštynės, neatlikinėsite absur-

diškai ilgų smūgių grandinių priešui seniausiai pasitraukus. Veikėjas atliks tai, ką jūs norėsite, kad šis atliktų. Taipogi dabar galėsite laisvai taikytis analogine svirtimi ir šaudyti kaip kokiame veiksmo žaidime. Jei savo taiklumu nepasikliaujate, jūsų dėmesiui yra taikinį prie priešo prirakinantis mygtukas. Sistema įgyvendinta idealiai ir nereikalauja sustoti prie analoginio valdymo ar prirakinamojo šaudymo kaip GTA serijoje. Laisvė jums. Kaip reta ne jūs pataikausite žaidimo valdymui, o jis pataikaus jums.

Nemažo pokyčio sulaukė tobulinimosi sistema. Ją pozityviai ar negatyviai įvertins kiekvienas pagal savo pomėgius. Pirmojoje dalyje gauti vienokius ar kitokius patobulinimus būdavo itin sudėtinga. Mėgstantieji iššūkius tuo mėgaudavosi ir tai puikiai paglostydavo jų





žaidėjų savimeilę. Dabar viskas vyks kur kas paprasčiau — galėsite jų nusipirkti už pinigus ar net gausite automatiškai, kai pasieksite tam tikrą policininko rangą.

Bene labiausiai kūrėjai pabrėžia miesto dydį žaidime. Tai pagal tikrą planą atkurtas Manhetenas, ne daug mažesnis už tikrą miestą. Toji smėlio dėžė, kurioje kapstydavomės pirmuosiuose video žaidimuose, dabar išsiplėtė iki neįprastai didelių erdvių.

Neapsieita be šiokių tokių grafikos klaidų, kartais kyla abejonių, ar techninės dalies kartelė nebuvo užkelta per aukštai. Visgi patobulėjimas jaučiamas ir tuo belieka pasidžiaugti.

Mūsų vėl laukia repo muzikos garso takelis. Veikėjų dialogus papildys keiksmažodžiai. Galima atrasti ir pakilimų, ir nuopuolių. Bendras žaidimo vaizdas iš tiesų neblogas, neskaičiuojant techninių nesklandumų šen bei ten.

Tikras Nusikaltimas žengė jau antrą žingsnį ir jis neturėtų būti paskutinis. Mes tuo tarpu gauname visai įdomią alternatyvą GTA serijai. O bent jau alternatyvos vardo šis žaidimas išties nusipelno...

SIUŽETAS 85
Vientisesnis ir konkretesnis. Ypač angliškai nekalbantiems žaidėjams tai turėtų padėti geriau susigaudyti ir įsitraukti.

GARSAS 82
Įspūdingi ginklų šūviai, nuostabus įgarsintojų darbas. Karpysite ausimis iš pasitenkinimo...

MUZIKA 84
Puikus garso takelis, derantis prie atmosferos. Tik užsispyrę repo priešininkai gali likti nepatenkinti.

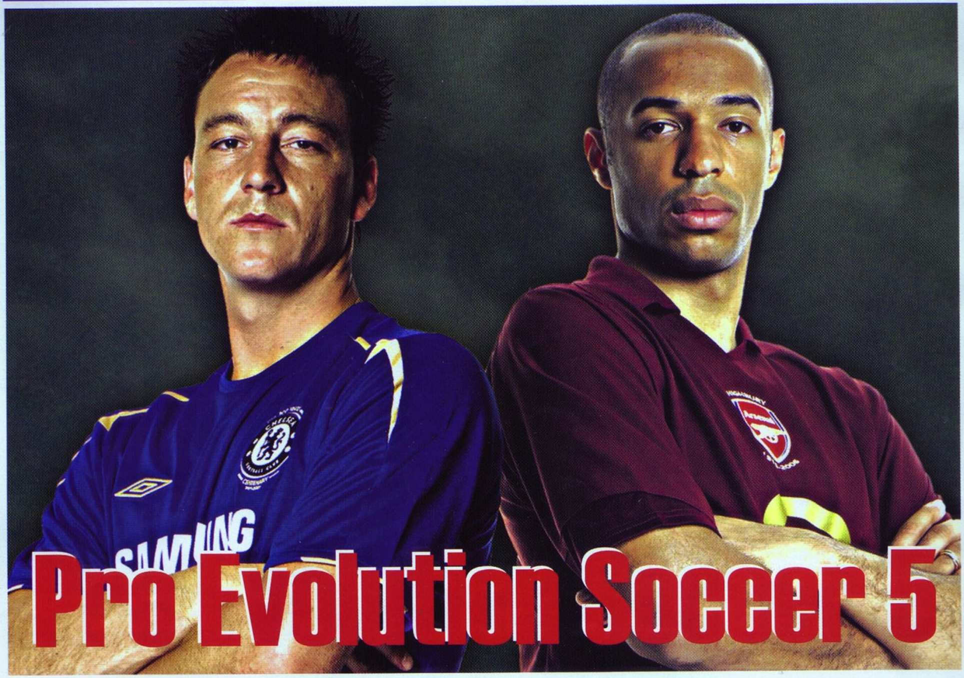
GRAFIKA 75
Visko daugiau, bet dėl to atsirado prieš tai nematytų grafikos trukdžių.

VALDYMAS 85
Kur kas labiau ištobulintas ir paklusnesnis. Jį ypač įvertins tie, kas žaidė pirmą dalį.

IŠVADA
Didysis saldusis obuolys mums, kirmėlėms, kad po jį nardytume kiaurai išilgai...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80



Pro Evolution Soccer 5

NAUJA TIKROVIŠKIAUSIO FUTBOLO EVOLIUCIJA

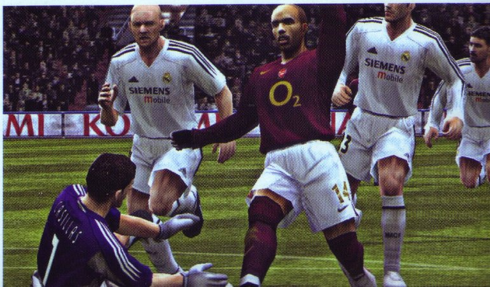
■ **Kūrėjas:** Konami Computer Entertainment Tokyo | **Leidėjas:** Konami of Europe | **Data:** 2005-10-21 | **Žanras:** sportas

Ką tik pasitraukė auksinis ruduo užleisdamas savo vietą baltai žiemai... Pažiūrėsi pro langą, ir jokių vaikučių nepamatysi apytuščiuose kiemuose. Niekas nevarinėja kamuolio aikštelėje, šalta. Sakykite, kur visi dingo? Nejaugi vėl lošia mirtinai atsibodusius San Andreas, Half Life 2 arba Dragon Ball Z? Pasirodo, ne, žino vaikinai, ką privalo turėti kiekvienas save gerbiantis futbolo fanas! Čia jums ne teritorijas nuo padugnių valyti, čia rimtesni dalykai laukia — padaryti mūsų rinktinę pasaulio čempionais! Kai kas planą įvykdė dar spalį, o tiems, kas dar nespėjo prisidėti prie nacionalinės svarbos reikalo, verta atkreipti dėmesį į žaibiškai populiarėjantį Pro Evolution Soccer 5 (PES 5). Tikrai yra į ką pažiūrėti.

Alex

Bet pradėkime iš pradžių. Nuo to, kad jau penktus metus iš eilės, lygiagrečiai FIFA frančizei, pasirodo jos tiesioginis konkurentas — Pro Evolution Soccer. Ketvirtoji ir ypač sėkminga šios frančizės iteracija PES 4 rimtai sudrebino sporto gerbėjų pasaulį, pasiskirsčiusi juos į dvi stovyklas: FIFA vs PES. Pykčiui konkurentams vaikinai iš Konami Computer Entertainment Tokyo kūrybingai praturtino „geimplėjų" ir dinamiškumu, ir realistiška fizika. Žaisti PES 4 buvo grynas malonumas nepaisant to, kad žaidimas nepasižymėjo paprasta įvarčių įmušinėjimo metodika FIFA stiliumi, daugeliu „geimplėjaus" bonusų ir kvailoku DI.

Karjera, ilgi sezonai ir čempionatai niekuo nesiskyrė nuo tikrų TV transliacijų. O tie, kas turėjo virtualų futbolą

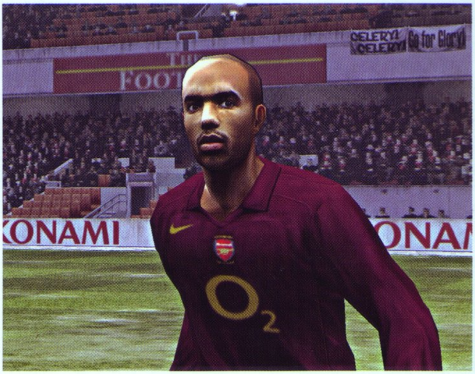


išmanančių draugų, galėjo be galo mėgautis žaidimu. Bet ir su dirbtiniu varžovu buvo įdomu varinėti kamuolį, tikrinti vartininkų tvirtumą ir vertinti užprogramuotų žvaigždžių meistriškumą.

Tikrieji Pro Evolution Soccer gerbėjai tiesiog negalėtų pakęsti silpnesnio tęsinio. Viskas, ko mažų mažiausia reikėjo kūrėjams: išblizginti ir taip spindinčius žaidimo privalumus, papildyti jį keliomis jaudinančiomis naujovėmis, kurios sugebėtų pateisinti žaidimo pavadinime atsiradusį naują skaičių. Ar jiems tai pavyko?

Pasakysiu iš kārto, žaisti naują PES 5 yra tas pats, kas valgyti uždrausto medžio vaisius. Iš vienos pusės tai kažkoks nežemiškas malonumas, iš kitos — baimė. Suvokimas, kad niekada Realu nesugebėsi aplenkti Boltono. Savaime suprantama, tokie pojūčiai atsiranda tik po daugelio valandų lošimo FIFA 2006 žaidimą, kur viskas eina sklandžiai kaip per sviestą. PES 5, atvirkščiai — iš pradžių pašiauš, o paskui, kai supras, kad jį pamėgo, taps nuolaidžiu. Būtent nuo to momento suvoksite frazę: „Futbolas iš Konami — tai iš tikrųjų yra simuliatorius, o ne kvailas kamuolio spardymas trajektorijomis".

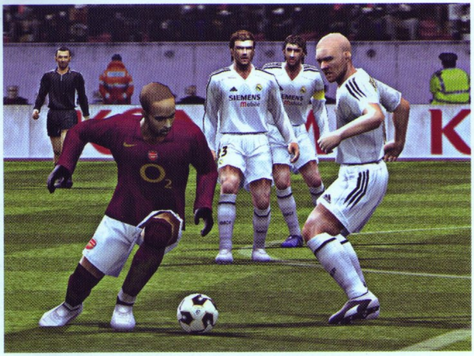
Palyginus su ankstesniąja, ketvirtąja dalimi, nauja frančizės dalis tapo labiau jautresnė kontaktams. Atrodo, kam stabdyti žaidimą dėl susidūrimo arba kiek nekorektiško kamuolio

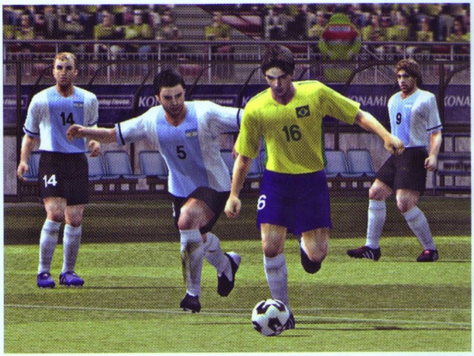


atėmimo? Ne, dabar teisėjavimas yra griežtas ir teisingas. Todėl žaisti atsargiau teks ne tik jums, bet ir varžovui. Kiekvienas prastai atliktas manevras gali virsti pavojinga bauda. Bet nusiraminkite — geltonas korteles čia dalina tik išeiginėmis, o raudonas tik švenčių dienomis, skirtingai nuo jau minėtos FIFA 2006.

Per metus, praėjusius nuo ankstesnės dalies pasirodymo, dirbtinis intelektas pagerėjo, ir dabar veiksmas aikštelėje atrodo nuostabiai. Pasavimai, žaidimas galva, apvedimai — PES 5 yra kuo nustebinti žaidėjus. Įvertinkite tai, kad žaidimas iš viso turi 6 sudėtingumo lygius, tačiau jau trečiame pradedi patirti sunkumus... Konami jau seniai atsisakė šabloninių atakos variantų, iš čia maloni išvada, kad kiekviena nauja ataka nebus panaši į ankstesniąją. Jokių trajektorijų, nuo šiol kamuoliukas juda visomis aikštelės dalimis, o žaidėjai gali smogti absoliučiai iš bet kurios pozicijos.

Paskutinis sezonas futbolo pasaulyje neapsiėjo be skambių žaidėjų perkėlimų. Todėl PES 5 išvysite naujausius pakeitimus komandų sudėtyse. Savo laiku Konami skelbė, kad šioje dalyje visi klubai ir žaidėjai pagaliau taps licencijuoti (ankstesnėje — tik dalis). Deja, klubas Liverpulis vadinosi Merseyside Red, taip jis dabar ir vadinasi, o olandų puolėjas Ruud Van Nistelroy slepiasi po paslaptingu Von Mistelroum pseudonimu. Aišku, tai padaryta turint ekonominių





sumetimų, tačiau negaliu garantuoti, kad tokie dalykėliai patiks visiems žaidėjams, ypač po tikroviškos FIFA. Bet yra ir gerų naujienų. Šį kartą Konami pridėjo kelis naujus oficialius klubus: Chelsea, Arsenal, Celtik, Rangers, Portu ir Kijevo Dinamo (!).

Tiems, kas nėra pažįstamas su „Pro Evolution Soccer“ frančize arba futbolu, yra numatytas puikus treniruotės režimas, išmokysiantis vartotoją futbolo taisyklių ir visų žaidimų aspektų. Jame galite atlikti testų užduotis, susietas su ataka, gynyba, kamuolio varymo technika ir kitais būtinais dalykais.

Nuo linksmo pamažu pereinu prie liūdno. Taip, kalbu apie grafiką, kuri PES 5 ir padaro gėdos prieš FIFA. Nepasakyčiau, kad ji visai siaubinga, kad tai yra 1998-ųjų metų lygis, bet ir tikrai ne 2005-ųjų. Kampuoti pečiai ir veidai kiek gadina bendrą žaidimo įspūdį, bet ar tai kliūtis tikriesiems fanams? Ne! Nes Konami stengiasi, ir naujame PES įžymūs žaidėjai įgijo tikroviškus veidus ir naują animaciją. Prie visko prisidėjo perkurta fizika — žaidėjai aikštelėje elgiasi adekvačiau, ir tokios smulkmenos, kaip menki susidūrimai ir marškinėlių tempimas nepraeis veltui. Malonu. O šaltu oru priartinę kamerą prie žaidėjų galėsite išvysti... garus iš burnos! Tai, aišku, nieko ypatingai nepakeičia, bet savo indėlį į bendrą tikroviškumą įneša.

Pagaliau reikėtų paminėti bonusų sistemą. Be mūsų pamėgtos pagal ketvirtą dalį „parduotuvės“, kurioje galime atrakinti naujus kamuolius, stadionus, žaidėjus, klubus, dabar visu grožiu prieš mus puikuojasi redaktorius, leidžiantis „nuspalvinti“ bet kurį patikusį žaidėją parenkant jam avalynę, žiedus, marškinėlius ir kitą. Taip pat kiekvienam žaidėjui įmanoma parinkti vadinamąjį „pergalės šokį“, kurį jis atliks po eilinio įvarčio. Daiktų įvairovė stulbina, taigi savo mėgstamą klubą 100 procentu galėsite pritaikyti savo skoniui.

Ką turime šį kartą? Eilinę nuostabią nepelnytai nepastebėto pas mus futbolo simuliatoriaus dalį. Visiems futbolo gerbėjams turėti savo kolekcijoje būtina; naujokams patartume prieiti prie šio reikalo labai atsakingai, nes lengvo pasivaikščiojimo FIFA manieroje tikrai laukti neverta.

ĮDOMUMAS 93

Pats realistiškiausias futbolo simuliatorius, kurį šiuo metu galite surasti.

GARSAS 84

Terry Butcher'io ir Trevor'o Brooking'o komentarams trūksta entuziazmo ir azarto...

MUZIKA 91

Nuostabios kompozicijos, atliekamos intro ir redagavimo metu, priverčia sugrįžti prie jų vėl ir vėl.

GRAFIKA 80

Garsūs žaidėjai (Zidane, Beckham ir kiti) atpažįstami labai lengvai; kitiems akivaizdžiai pritrūko kūrėjų dėmesio.

VALDYMAS 88

Dėl sudėtingesnio kamuolio valdymo palyginus su ankstesne dalimi žaidimas dar labiau neprognozuojamas.

IŠVADA

Norisi tikėti, kad Konami pavyks išspręsti problemą su stadionu, klubų ir žaidėjų licencijomis. Jei ateityje kūrėjai šia prasme progresuos, tai po kelerių metų galėsime išvysti geriausią futbolo simuliatorių planetoje. Potencialo tam tikrai yra.

SUDĖTINGUMAS

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 87

Shrek SuperSlam

ŽAIDIMAS NE VAIKAMS?

Kūrėjas: Shaba Games | Leidėjas: Activision | Data: 2005-11-18 | Žanras: muštynės

Pradėsiu nuo gerų naujienų. Turbūt nedaugelis nustebs, kad populiarusis žaliasis Šrekas trečiąjį kartą pasirodys didžiajame ekrane. Tiesa, tai bus tik 2007-aisiais metais, tačiau permetus akim kol kas tik keliais sakinukais pristatytą būsimojo filmo siužetą, laukti, rodos, tikrai bus verta. Iš gyvenimo pasitraukia Fionos tėvas karalius, natūraliai jo vietą turėtų užimti jo mielasis žentas Šrekas. Tačiau koks Šrekas karalius? Užkritus tokiai nenoriai atsakomybei, Šrekas su savo žmonele Fiona ir artimiausiais draugais asilu ir katinu iškeliauja ieškoti, kas galėtų tapti karaliumi, o pagrindinis kandidatas, be abejo, būtų Karalius Artūras.

Ryčka

Štai tokia pasakaitė laukia mūsų daugiau nei po metų. O dabar šią smagią ir brangią licenciją turintiems leidėjams ir kūrėjams reikia kažką sugalvoti, kad žaidėjai nepamirštų savo herojaus, ir, žinoma, jo sąskaita prisirinkti dar pinigėlių. Juk licencijos labai brangios ir jos negali „sėdėti" be darbo dvejus metus. Pamenate, taip jau buvo su Hariu Poteriu, kai antrasis filmas uždelsė, o tarp jų buvo paleistas (beje, visai neprastas) Quiddich World Cup. Lygiai tokia pati situacija yra ir su naujuoju SuperSlam.

Vien tik išgirdę tokį pavadinimą ir pamatę porą ekrano paveikslėlių, neabejoju, daugelis žaidėjų jį iškart „nurašytų" į nevertųjų dėmesio sąrašą. Tačiau taip apie žaidimą tikrai negalima pasakyti. Lygiai taip pat negalima pasakyti, kad žaidimas labai geras ir patiks visiems. Šis žaidimas būtų buvęs (ir tam tikra prasme vis dar yra) labai teisingas, jei ne pora nemalonių detalių. Tuoj viską paaiškinsiu.

Pažaidęs SuperSlam pamaniau, kad recenzijos apie jį neįmanoma rašyti, nes ją turėtų rašyti žmogus, dar to nemokantis. Be abejo, kalbu apie jauniausius žaidėjus, kuriems ir turėtų būti skirtas šis žaidimas. Bent jau visuomet tokie būdavo Shrek ir panašūs žaidimukai su animaciniais herojais. Tačiau taip nėra. Shrek SuperSlam amžiaus reitingas yra 12+, be to, prie jo pridėtas perspėjamasis kumščio ženkliukas, jis nurodo, kad žaidime yra žiaurumo. Taigi Shrek SuperSlam pastatomas į tą pačią kartelę, kaip ir dauguma veiksmo žaidimų, turinčių išties daug tikresnio žiaurumo apraiškų. Niekaip negaliu įsivaizduoti, kodėl garbiosios tarybos nusprendė suteikti tokį reitingą šiam žaidimui ir taip nubraukti jį praktiškai visai jo galimai auditorijai. Žinoma, turint galvoje tai, kad jauniems žaidėjams žaidimus parūpina jų tėveliai ar vyresni broliai/seserys, tai neuždraudžia gauti žaidimą. Tačiau rūpestingi tėveliai ir broliai/seserys turėtų vadovautis šiais reitingais ir neleisti jauniems žaidėjams bandyti ne jiems skirtų produktų. Visais atvejais su tuo sutinku, išskyrus šį. Tikrai neįsivaizduoju, kas iš vyresnių žaidėjų galėtų su visišku pasimėgavimu žaisti Shrek SuperSlam. Iš kitos pusės, tikrai nemanau, kad asiliuko pasispardymas kanopomis ar Šreko pasitrankymas bei smagus dribtelėjimas užpakaliu ant žemės yra žiaurumo apraiškos. Tai smagu, įdomu, linksma, bet tikrai ne žiauru. Ir šį žaidimą tikrai galima žaisti net patiems mažiausiems žaidėjams.

Shrek SuperSlam turinys ir apimtis tikrai yra didesnė, nei galėjome susidurti ankstesniuose žaidimuose, kur praktiškai viską buvo galima įveikti vienu poros valandėlių prisėdimu. Žinoma, jei pradėsite nuo vadinamojo „istorijos" režimo, susirauksite pamatę neilgą šios istorijos etapų seriją. O ir pati istorija nėra vientisa, tai tiesiog pavieniai susidūrimai tarp įvairių herojų, prieš kuriuos parodomas koks nors filmukas, pateisinantis šią kovą. Filmukai ir kvaili, ir juokingi. Kvaili, nes kažkodėl labai primena pompastiškai suvaidintus amerikietiškų imtynių pasirodymus, kur du „galiūnai" dėl ko nors barasi, svaidosi visokiais žodžiais, o tuomet neiškenčia ir puola vienas kitą. O juokinga todėl, kad tų prieš kovas rodomų filmukų metu galima nugirsti ar pamatyti visai smagių juokelių ir idėjų. Pavyzdžiui, labai patiko Pinokis, savo nuo melų išaugusią nosį naudojantis kaip biliardo lazdą ir stumdantis kamuoliukus! Nelabai aiškus tik veikėjų įgarsinimas. Nors veikėjai kalba labai panašiai į savo tikruosius antrininkus filme, kartais galima pajusti, kad tai yra kokybiškai atlikta balsų imitacija. Jei kalbėtume apie balsus, tai būtent šiai sričiai priklauso bjauriausia žaidimo savybė. Kovotojus skelbiantis balsas yra toks nemalonus, kad net negaliu nupasakoti. Neįsivaizduoju, ką jie ten bandė padaryti, ar imituoti senųjų 8 bitų konsolių muštynių žaidimų pranešėjus, ar ką, tačiau balsas yra labai nemalonus, kaskart nupurtantis po daugiau ar mažiau smagaus filmuko ir visiškai netinkantis prie bendros žaidimo aplinkos.

Po nelabai ilgo istorijų režimo tikriausiai nustebins didelis ir įvairiausių užduočių pilnas Mega Challenge režimas. Tiksliai nepamenu, bet jame slepiasi apie tris šimtus įvairiausių su kovomis susijusių užduočių, kur kaskart reikia su vis kitu herojumi atlikti vis kitokią užduotį, tarkim, suduoti tam tikrą smūgį tiek kartų ar kaip nors ypatingai atakuoti priešą. Yra ir labai aiškus, išsamus treniruočių režimas. Žinoma, herojai negali pasigirti tokia smūgių gausa, kaip kokiame Tekken ar Mortal Kombat, bet judesių įvairovės tikrai pakankama tokiam žaidimui.

Smagiausia ir teisingiausia yra pati žaidimo idėja ir pasitrankymų (sunku tai vadinti kautynėmis ar muštynėmis :)) rezultatų veikimas. Pirmiausia labai pradžiugino, kad Shrek SuperSlam nėra imtynės. Patikėkite, su siaubu vaizdavausi, kaip bjauriomis kaukėmis ir dar bjauresniais drabužiais apsitempę herojai stumdosi amerikietiškų imtynių ringe. Tačiau turime ne imtynes, o smagius pasitrankymus įvairiose pasakiškose aplinkose, su visais Šreko filmukuose matytais herojais ir keliais nematytais, tačiau daugiau ar mažiau sumaniai įterptais iš kitų pasakų. Laisva Šreko idėja naudoti herojus iš skirtingų pasakų žaidimo kūrėjams šiuo atveju labai tiko. Kodėl minėjau, kad žaidimas labai teisingas — herojai neturi sveikatos ar gyvybės indikatorių.

Jie negali sužaloti vienas kito ir tai niekaip neparodoma vizualiai (na, išskyrus besisukančias žvaigždutes aplink galvą, kai herojus truputį rimčiau pritrenkiamas). Tačiau besitrankant pildosi specialūs Slam matuokliai, kuriuos užpildžius herojus atlieka savo specialią galingą Slam ataką ir gauna pliusą. Šie pliusai ir lemia nugalėtoją — kas daugiau slam'ų padarė, tas ir laimėjo. Ir pasakykite, kuri vieta čia žiauri?

Sherk SuperSlam yra per daug aiškus ir paprastas, kad apie jį daug kalbėtume. Sudėtingumas, be abejo, lengvas, nors kai kurias kovas gali prireikti pakartoti porą kartų. Tačiau nėra nieko erzinančio ar pikto, kas galėtų pakenkti jauniausiems žaidėjams. O įvairių galimybių žaidime pakankamai ras ne tik jaunieji, bet ir vyresni Šreką mėgstantys žaidėjai. Jau seniai visi įsitikinome, kad dabartiniai animaciniai filmai sukurti taip, kad sužavėtų vaikus ir pralinksmintų juos lydinčius vyresniuosius. Toks yra ir Shrek SuperSlam žaidimas, nepaisant to, kaip jį panoro įvertinti garbioji reitingus skirianti organizacija. Laikas belaukiant trečiosios Šreko dalies prabėgs tikrai greičiau.

ĮDOMUMAS 75

Keista, kad istorijų režimas yra mažesnis nei challenge. Tokio lygio žaidimui veiklos tikrai užtenka.

GARSAS 63

Visą nuotaiką numuša tiesiog pjaunantis ausis pranešėjo garsas. Kitkas įgarsinta pakankamai kokybiškai.

MUZIKA 70

Standartinės, iš filmo pasiskolintos ar kitokios panašios nuotaikos temos.

GRAFIKA 80

Smagūs vaizdeliai, be to, juk čia ir nereikia kažko ypatingo. Atskirai reikia pagirti pakankamai aukštą aplinkų interaktyvumą.

VALDYMAS 85

Rezultatų pasieks ir atsitiktinių mygtukų maigytojai, tačiau nepatingėsiantys pasižiūrėti ir išbandyti veikėjų kombo turės daugiau galimybių ir smagumo.

IŠVADA

Žaidimas, kuris sužavės Mortal Kombat serijos gerbėjus, tačiau kiti gali likti nusivylę.

SUDĖTINGUMAS

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 75

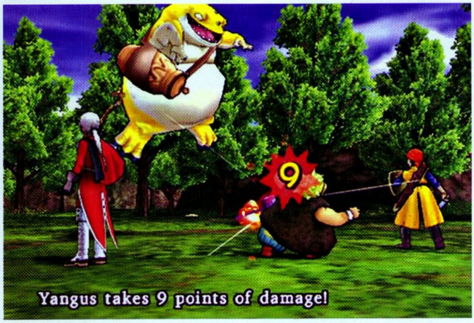
Dragon Quest VIII

ŽAIDIMŲ IMPORTAVIMAS

Kadangi DragonQuest VIII nėra ir greičiausiai nebus išleistas Europoje, vienintelė išeitis — užsakyti jį iš europietiškų online parduotuvių, prekiaujančių ir Lietuvai (nes JAV parduotuvės paprastai nesiunčia prekių į „aukštos rizikos" šalis, kurioms priskiriama Lietuva). Siūlome kelis parduotuvių adresus, kuriose galima bandyti ieškoti importuojamų žaidimų:

http://shop.game.net/
http://www.swallowgames.com
http://www.gamefreax.com

Dėmesio, norėdami savarankiškai užsakyti internetu, turite būti sulaukę 18-os metų; priešingu atveju reikės prašyti tėvų pagalbos.



GERIAUSIOS JRPG TRADICIJOS SUGRĮŽTA

■ **Kūrėjas:** Level 5 | **Leidėjas:** Square Enix | **Data:** 2005-11-15 (JAV), Europoje nepaskelbta | **Žanras:** jRPG

Dragon Quest frančizė (kaip ir jos amžinasis konkurentas Final Fantasy) visuomet užimdavo svarbią vietą Japonijos žaidybinių pramogų rinkoje. Pirmą kartą pasirodžiusiam 1986-aisiais metais Nintendo kompanijos 8-bitų sistemoje, Dragon Quest žaidimui pelnytai priklauso pirmos grafinės jRPG istorijoje vardas. Būtent šis žaidimas padėjo pamatus dabar dominuojančiam konsolėse žanrui dviem dešimtmečiams į priekį. Metais vėliau pasirodęs Final Fantasy pasiūlė daugelį alternatyvių inovacijų ir paskelbė „šaltojo karo" tarp šių dviejų frančizių pradžią, karo, siekiant japonų žaidėjų širdis (ir pinigines, aišku) užkariauti. Serijų varžymasis vyko labai permainingai. Jeigu Dragon Quest pavyko tapti sąlyginai dominuojančiu Japonijoje (apie tai liudija pardavimų tiražai), tai Final Fantasy nužengė dar toliau, užkariavo visą žaidimų pasaulį. O abi kartu šios dvi frančizės sugebėjo padaryti tai, kas neįmanoma: paversti kažkada pogrindinį RPG žanrą tikruoju publikos numylėtiniu. Susijungus frančizių gamintojoms, kompanijoms Square ir Enix į vieną, konkurencija tarp jų susilpnėjo — ir, kaip rodo laikas, jų produktų kokybei tai tikrai neatsiliepė. Bet kuriuo atveju žaidėjai turi pagrindo laukti iš savo mėgstamų kūrėjų naujų įspūdingų atviravimų.

Alex

Dragon Quest serija, skirtingai nuo nuolat progresuojančiuos ir esančios kūrybinėse paieškose Final Fantasy, yra klasikinės jRPG mokyklos atstovė, labai nenoriai pasiduodanti koncepciniams eksperimentams. Greičiausiai būtent su šiuo faktu yra siejamas mažas serijos populiarumas už Japonijos ribų. Tačiau amžinai priešintis progreso įtakai neįmanoma, todėl aštuntoji serialo dalis, pasirodžiusi 2004-ųjų metų lapkritį ir lygiai po metų perleista Amerikoje, žada pagaliau nustebinti ne tik japonų, bet ir amerikiečių žaidėjus, kurie buvo labai nusivylę pasenusia grafika ir primityviu „geimplėjumi", kuriuos jiems pasiūlė Dragon Quest VII (PS One konsolė 2001-aisiais metais).

Kuriant žaidimą vėl dalyvavo „sunkioji artilerija" — žaidimų dizaineris ir scenaristas Yuji Horii, veikėjų dizaineris Akira Toriyama ir kompozitorius Kouichi Sugiyama — žmonės, tarnaujantys žaidėjų labui dar nuo pirmojo 20-metų senumo frančizės žaidimo. Vietoj Heartbeat komandos, kūrusios Dragon Quest VII PlayStation konsolei, projektą perdavė studijai Level 5, atsakingai už tikrai vykusius žanro atstovus Dark Cloud ir Dark Chronicle.

Dragon Quest VIII yra pirmasis frančizės žaidimas, išleistas PlayStation 2 konsolėje, todėl jis gali pasigirti visais naujoviškais technologiniais gražumėliais: aukštu detalizavimu, 3D-aplinka, cel-shading'u ir t. t. Iki nepadorumo plokščias ankstesnių dalių dvimatiškumas galutinai krito prieš pilnąjį 3D, realizavusį spalvingą pasaulį, pripildytą ryškių lokacijų, požemių ir gyventojų. Veikėjus sukūrė kultinis Japonijoje dailininkas Akira Toriyama, o cel-shading technologijos panaudojimas suteikia visiems be išimties veikėjams (ir pagrindiniams, ir šalutiniams, net monstrams) įsimenantį animė pavidalą. Animacija yra paties aukščiausio lygio ir realizuoja platų įvairiausių judesių rinkinį visiems gyvenimo atvejams — tiek magiškai atakai, tiek smagiam ir komiškam šokiui veiksmo scenoje.

O štai žaidimo siužetas, skirtingai nuo grafikos, nesulaukė radikalių pokyčių, likęs iš esmės tuo pačiu laiko patikrintu išplėstu kvestu iš kategorijos „išgelbėk princesę!". Pagrindinis žaidimo veikėjas — paprastas sargas, kuris miega ir mąsto, kaip nubausti nelaimingą blogiuką, vardu Dhoulmagus, nusikaltusį tik tuo, kad pavogė iš jo gimtosios Trodain pilies šventyklos magišką artefaktą, o gavęs neregėtos galios pavertė visus pilies gyventojus akmenimis, karalių — bjauriu goblinu, o herojaus numylėtinę princesę — arkliu... Tikrai neketinu per daug atskleisti siužeto, pasakysiu tik tiek, kad jis, priešingai Final Fantasy epui, yra lengvai nuspėjamas ir nusakomas — toks jau jis yra, tas senamadiškas Dragon Quest.

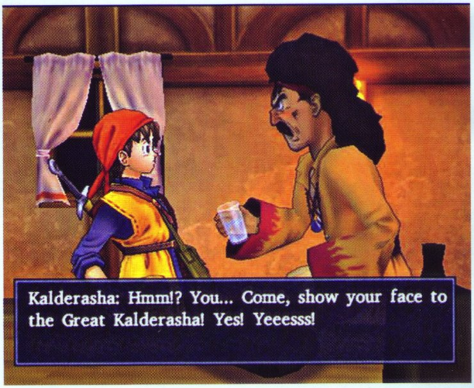
Žaidime išvysite tradicinį pagrindinių veikėjų „rinkinį", kurie ir sudaro vietinę „Aro" brigadą... atleiskit, komandą pasauliui nuo blogio gelbėti, aišku. Kūrėjai skyrė kiekvieno veikėjo vystymuisi daugiausiai dėmesio — žaidėjai turi progą praktiškai bet kuriuo

metu kreiptis į savo komandos narius, išklausyti ne tik kritinius siužetui dialogus, bet ir visokius malimus liežuviu, kurie padeda atskleisti jų individualumą.

Taip, jau girdžiu, kaip nekantraudami klausiate — kas gi jie yra, tie pagrindiniai veikėjai? Prie jau minėto bevardžio (vardą sugalvojame patys žaidimo pradžioje) pilies sargo, dėvinčio stilingą raudoną skarelę, ir pliko vagišiaus Yangus'o, kuriam kažkada protagonistas išgelbėjo gyvybę, netrukus prisijungs ir Jessica — žavi mergina, bet labai sudėtingo charakterio ir ne mažiau bauginančiu botagu (šioje vietoje pasistenkite išvengti nereikalingų asociacijų), merginų numylėtinis abatijos narys (iš esmės prieštaraujantys vienas kitam terminai, bet šiame žaidime jie puikiai sutaria) Angelo. Šių keturių veikėjų komanda lydės jus mažiausiai 70 žaidimo valandų — per trumpesnį laiką jo sužaisti nepavyks. Didžiąją žaidimo dalį drąsuolių būrys keliauja vežimu, kurį veža arklys-princesė (!), o vadovauja žaliaodis, mutantą primenantis karalius Trode; tiesa, pats jis nedalyvauja mūšiuose, atlieka greičiau vadybininko pareigas. Savaime suprantama, kad be pagrindinių veikėjų, žaidime gausu visokiausių antraeilių NPC, kurie pagelbės, arba, atvirkščiai, pasistengs sutrukdyti herojų kelionei.

Beje, įdomus faktas — specialiai angliškai žaidimo versijai pirmą kartą frančizėje buvo įgarsintos (ir, reikia pripažinti, puikiai) visos svarbiausios scenos. Tuo tarpu japonų žaidėjams teko bendrauti tradiciškai, senu geru tekstiniu metodu. Jeigu jau prakalbome apie versijų skirtumus, taip pat reikia paminėti skirtingus meniu — angliškoje versijoje visi daiktai be tekstinių užrašų turi ir smagias animė ikonas, be to, paties meniu struktūra pasikeitė. Skiriasi muzika — vietoj „sintetinių" melodijų, kraunamų į konsolės atmintį nuo pradžios iki galo japonų versijoje, dabar groja įspūdingos orkestrinės kompozicijos, „pakraunamos" pamažu, pagal streaming technologiją. Dėl to padidėja konsolės „bendravimo" su disku laikas — kai kuriais atvejais laukti spoksant į juodą ekraną teks iki 10 sekundžių...

Dar viena duoklė tradicijai — pasaulio žemėlapis. Jis šiame žaidime yra iš tiesų milžiniškas, labai lengvai galima pasiklysti,

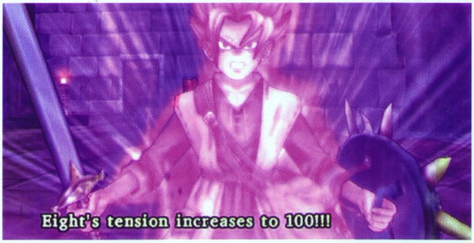


jeigu neseksime iš anksto pažymėtu maršrutu (keliais ir juose išdėstytais pagalbiniais ženklais). Pasaulis žemėlapyje (ir visur kitur taip pat) yra puikiai detalizuotas: žolė, medžiai, krūmai, akmenys, griuvėsiai, upės — visa tai atlikta aukštu grafiniu lygiu. Dar daugiau, žaidime realizuota pilnavertė „dienos-nakties" sistema: lokacijos ir miestai net apgyvendinti skirtingai, priklausomai nuo paros laiko. Taip pat laikas įtakoja monstrus, kurie aktyviau reiškiasi naktį. Ir nors mūšiai su monstrais yra atsitiktiniai, kai kuriuos iš jų, galingesnius, galima išvysti žemėlapyje iš anksto ir, esant norui, išvengti.

Vienam svarbiausių žaidimo privalumų priskirčiau mūšių sistemą. Mūšiai vyksta 3D, tuose pačiuose background'uose, kur buvo užklupti herojai. Navigacija meniu mūšio metu lydima daugmaž tų pačių garso efektų, kaip ir pačiame pirmajame serijos žaidime prieš 20 metų. Tradiciškai mūšiai yra požingsniniai, vykdomi klasikinių komandų pagalba: paprasta ataka ekipuotu ginklu, magijos, unikalios veikėjo savybės arba daikto panaudojimas, gynyba. Yra tik vienas

skiriamasis bruožas — įtempimo sistema (tension), atkeliavusi tiesiai iš to paties Toriyama'os serialo Dragon Ball Z. Ji leidžia žaidėjams pasinaudoti galimybe padidinti kito ėjimo atakos galią praleidžiant esamąjį. Atlikti tokį jėgos „pakrovimą" galima ne vieną kartą: tension didinimo žingsniai yra 5, 20, 50, 100. Pasiekus aukščiausią vertę, kuri atitinkamai vadinasi Super High Tension, žaidėjas gali smogti priešui labai skaudžiai — kaip tikriausiai patys supratote, tai yra geriausia taktika prieš galingus žaidimo bosus. Beje, tuomet veikėjas kuriam laikui tampa pusiau dievu, jo išorė transformuojasi ir aplink jį atsiranda bauginantis švytėjimas. Kita vertus, tension kaupimas yra toli gražu nesveikintinas monstrų, kurie visokiausiais būdais bandys jį numušti atgal.

Gabumų taškų sistema, nors ir yra novatoriška Dragon Quest frančizei, šimtą kartų buvo matyta kituose žanro žaidimuose. Jos esmė yra ta, kad kylant lygiui be automatinio veikėjo charakteristikų (ataka, gynyba, ištvermė, vikrumas ir t. t.) gerinimo dar gaunami taškai, kuriuos žaidėjai gali eikvoti pasirinktiems gabumams pagerinti. Kaip pavyzdį išvardinsiu protagonisto gabumų rinkinį: kardai, ietys, bumerangai, kumščiai, narsa. Kaip žmogus, sužaidęs visą žaidimą, pasakau iš karto: taškų visiems įgūdžiams įvaldyti tikrai neužteks. Taigi iš anksto privalote gerai pagalvoti ir apsispręsti, kuriuos veikėjų talentus vystyti. Išsibarstyti „visko po truputį" neverta, galingiausi gabumų įgūdžiai atrakinami tik investavus maksimumą (100 taškų).



Dar vienas mūšių sistemos ypatumas — galimybė suburti savo monstrų komandą (iš jau minėtų matomų žemėlapyje), kovoti su ja pogrindiniuose turnyruose, laimėti daugybę vertingų prizų. Dar daugiau, kovojant su įprastais monstrais, savą komandą galima iškviesti į pagalbą — tikrai sveikintina naujovė, palengvinanti sunkoką gyvenimą Dragon Quest pasaulyje.

Daugiau kaip vienerių metų, praėjusių nuo žaidimo pasirodymo Japonijoje iki išleidimo Amerikoje, laukimas tikrai pasiteisino. Turime vieną geriausių RPG žaidimų per visus PlayStation2 gyvavimo metus, pakeliantį žanro kartelę į naujas aukštumas. Drąsiai galima konstatuoti faktą, kad kūrėjams, Level 5 studijai, pavyko išlaikyti nepriekaištingą balansą pagerinus žaidimo technines charakteristikas, sekant naujausias madų tendencijas, tuo pat metu sugebant išsaugoti senamadiškos (old school) jRPG dvasią, dėl kurios frančizė yra taip vertinama Kylančios Saulės šalyje. Būtent toks sprendimas suteikia seniausiai istorijoje jRPG serijai puikų šansą pagaliau susilaukti sėkmės už savo gimtosios šalies ribų.

SIUŽETAS 90

Nors ir ne pats originaliausias, jis sugeba išlaikyti įtampą iki pat galo.

GARSAS 86

Plati 16-bitų eros garso efektų įvairovė kiekvienam „gyvenimo" atvejui.

MUZIKA 98

Visiškai perkurtas (palyginus su japonų versija) orkestrinis garso takelis; geriausias dialogų įgarsinimas, kokį teko girdėti per daugelį metų.

GRAFIKA 97

Puiki, pagal cel-shading technologiją atlikta grafika nauju kokybės lygiu atgaivina Akira'os Toriyama'os veikėjų ir monstrų dizainus. Lokacijų ir gyventojų įvairovė stulbina.

VALDYMAS 97

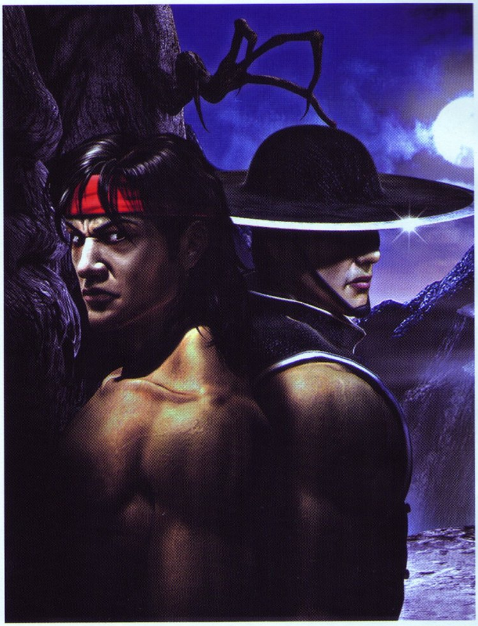
Labai patogus, puikiai padėsiantis orientuotis frančizei nebūdingame 3D-pasaulyje.

IŠVADA

Vienintelis šio žaidimo trūkumas yra tas, kad jis pabaigs jūsų visuomeninį gyvenimą - daugybė šalutinių kvestų ir azartiškų mini žaidimų, mūšiai monstrų arenoje, daiktų kūrimas ir gerai paslėpti lobiai privers jus investuoti į Dragon Quest VIII beveik visą turimą laisvą laiką.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 94



Mortal Kombat: Shaolin Monks

MIRTINAS MŪŠIS GRĮŽTA

■ Kūrėjas: „Midway" | Leidėjas: „Midway" | Data: 2005-09-30 | Žanras: muštynės

Mortal Kombat serija tikriausiai žinoma visiems: tiek jaunam žaidėjui, tiek visko mačiusiems. Šis muštynių žaidimas karaliauja kompiuterių ekranuose jau nuo senų gerų SMS (sega master system) laikų. Žaidimas užkariavo žaidėjų širdis jau nuo pirmosios savo dalies, kurią dabar prisiminus atrodo juokingai. Ši serija apkeliavo nemažai konsolių. Ja teko mėgautis Sega Master System, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, Genesis, Game boy, Xbox, PlayStation 2, GameCube bei kitų konsolių, kurias net ne visas prisimename, turėtojams. Ir ji neapleido mūsų iki šiol, pasirodo jau nebe pirmą kartą šios kartos konsolėse. Tai garbaus amžiaus žaidimų serija, turinti savo vertę.

ID

Naujasis šios serijos žaidimas — Mortal Kombat: Shaolin Monks šiek tiek keičia žaidimo kryptį ir šį kartą siūlo mums išbandyti žaidimą nauja Beat'em up žanro perspektyva. Shaolin Monks prasideda ten, kur baigiasi pirmasis Mortal Kombat turnyras ir nugalėtas Shang Tsung'as bando pabėgti. Sala, kurioje vyko turnyras, pradeda griūti ir pagrindiniai žaidimo veikėjai Liu Kang'as bei Kung Lao įkrenta į paslaptingą Goro uolą. Čia ir prasideda žaidimo veiksmas. Shaolin Monks mums siūlo du pagrindinius režimus: single player bei cooperative. Rinktis režimą yra svarbu, kadangi vėliau jo keisti iš vieno į kitą negalėsite. Taip pat ir dėl veikėjo pasirinkimo. Pradžioje mums siūloma rinktis iš dviejų pagrindinių veikėjų — Kung Lao bei Liu Kang'o. Pasirinkimas svarbus, nes ir veikėjo keisti nebus galima.

Ką kūrėjai norėjo įgyvendinti kurdami Shaolin Monks ir kodėl buvo nuspręsta keisti žaidimo kryptį į Beat'em up? Žaidimas nori parodyti jau klasika tapusių pirmosios ir antrosios Mortal Kombat dalies istoriją kita Beat'em up perspektyva bei leisti prisiminti tai, kas jau kai kurių

pamiršta ar net nemėginta. Žaidime galima sutikti daugelį pirmųjų dviejų dalių veikėjų bei kartu su jais kovoti arba priešingai — susikauti su jais. Nemažai žaidimo vietų taip pat perkelta iš pirmųjų dalių, tai džiugina.

Tačiau Shaolin Monks yra elementarus Beat'em up stiliaus žaidimas ir didelio originalumo jame nėra. Pasirinkus vieną iš dviejų žaidėjų mums tenka tiesiog keliauti lygiais, naikinti priešus, kautis su įvairiais bosais. Valdymas paprastas, reikalauja tiesiog maigyti įvairius mygtukus bei sudaryti įvairias atakų kombinacijas. Kartais tenka apgalvoti savo veiksmus ir atlikti tinkamas atakų kombinacijas, bet dažniausiai užtenka tiesiog maigyti vieną po kito mygtuką, kurie atlieka visą darbą už mus. Koks Mortal Kombat žaidimas, kuris apsieitų be Fatality veiksmų. Visa tai yra ir šiame žaidime. Juos galime atlikti tiesiog vidury kovos, kuomet užpildomas atitinkamas stulpelis. Juos galima atlikti tiek paprastiems priešams, tiek bosams. Užsipildžius stulpeliui tereikia greitai surinkti atitinkamą kombinaciją, ir priešas jūsų. Jeigu leisime stulpeliui toliau pildytis, vėliau bus galima atlikti dar įspūdingesnius, kelių priešų gyvybes nusinešančius mirtinus judesius. Šių mirtinų judesių nemažai ir jie atrodo neblogai. Tačiau bosams atlikti „fatalities" atrodo įspūdingiau nei paprastiems priešams.

Abu žaidimo veikėjai turi savo unikalius bei specialius judesius, kurių dauguma gali būti tobulinami. Liu Kang'o ugnies kamuoliai, Kung Lao aštriosios skrybėlės metimai ir daugelis kitų specialių judesių atkurti šiame žaidime, yra tobulinami. Žaidimas mums siūlo net keletą specialių komandinių kombinacijų. Nukovus priešus mes įgyjame patirties taškų, už kurių atitinkamą kiekį galime pirkti naujus specialius judesius ar jų tobulinimus.

Mortal Kombat: Shaolin Monks gali pasirodyti keblus. Žaidimas išties nelengvas, dažnai tenka pralaimėti ir vėl pradėti žaidimą nuo paskutinio išsaugojimo taško, kadangi išsaugojimo sistema neleidžia to daryti bet kada mums to panorėjus. Žaidimo sudėtingumo balansas nepastovus, vieni priešai ar bosai gali pasirodyti lengvai įveikiami, tačiau kartais galima smarkiai užstrigti. Visą istoriją įveikti galima greitai, tačiau žaidimas mums siūlo įvairių slaptų daiktų ar arenų bei kitų niekelių, o tai šiek tiek prailgina mūsų praleistą laiką prie Mortal Kombat: Shaolin Monks.

Žaidimo grafika standartinė, panaši į ankstesniuosius Mortal Kombat žaidimus. Aplinkos tekstūros blankios, niūrios bei pilkos. Tačiau veikėjų detalumas puikus, animacija sklandi. Žaidimo garsai bei muzika kaip ir daugumos Mortal Kombat žaidimų išties puikiai skamba. Girdėti dauguma standartinių, beveik klasika tapusių Mortal Kombat garsų bei muzikos takelių. Tenka išgirsti jau nuo pirmųjų žaidimo dalių girdimus bei ligi šiol vartojamus žodinius pranešimus: „Fatality" ir „Excellent".

Mėgindamas pereiti iš įprasto Fighting žanro į Beat'em up, žaidimas nepakėlė jokios lygio kartelės ir išliko toks pat, kartais jau pabodęs ir reikalaujantis permainų. Nuolat naikinti iš nežinios atsirandančias priešų armijas pabosta dar net neįpusėjus žaidimui. Siužetas „neatperka" tos monotonijos, neintriguojantis. Žaidimas nėra blogas, tačiau labai geru jo irgi nepavadinsi. Tai tiesiog dar vienas vidutinis Mortal Kombat žaidimas kaip ir visi kiti šios kartos konsolėse pasirodę serijos žaidimai. Fanai liks patenkinti šiuo žaidimu, tačiau eiliniai žaidėjai gali nusivilti Shaolin Monks siūlomais malonumais bei jo trumpumu. Kartais iškyla klausimas, kam reikėjo kurti šį žaidimą, kuris neplėtoja nieko naujo bei „neužaugina" naujų veikėjų serijai? Galbūt kita Mortal Kombat dalis ir bus didžiųjų permainų metas, o šiuo žaidimu tenorima laimėti laiko. Laikas parodys.

SIUŽETAS 70
Niekuo neišsiskiriantis.

GARSAS 90
Standartiniai Mortal Kombat garsai.

MUZIKA 88
Atitinka žaidimo stilių.

GRAFIKA 80
Standartinė, nepakitusi nuo ankstesnių dalių.

VALDYMAS 60
Keblus, sunku įsiminti daugybę kombinacijų, tuo labiau, jas atlikti.

IŠVADA
Žaidimas, kuris sužavės Mortal Kombat serijos gerbėjus, tačiau kiti gali likti nusivylę.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 77

Hoshigami: Ruining Blue Earth

ŠACHMATŲ EVOLIUCIJA

Kūrėjas: Max Five | **Leidėjas:** Atlus Co. | **Data:** 2001-12-17 | **Žanras:** taktinis RPG

Prieš pradėdami skaityti recenziją, atkreipkite dėmesį į žaidimo pavadinimą. Hoshigami skamba keistai ir sudėtingai eiliniam europiečiui (ar kuo jūs save laikote). Galbūt tai atsitiktinumas, tačiau žaidime taip pat daug naujovių, o atstovaujamas taktinio RPG žanras taip pat ne taip jau lengvai eiliniam europiečiui įkandamas.

Japonijoje tokie žaidimai turi didesnę paklausą nei pas mus. Žanras metams bėgant smarkiai nekinta ir su kitais retai kada yra maišomas. O kūrinių vertė ir tobulėjimas atsispindi komplikuotame „geimplėjuje". Daugiau funkcijų — daugiau galimybių. Galite tai įsivaizduoti kaip šachmatų lentą, kuri vis plečiasi ir keičia formą, figūros įgauna naujų ėjimų bei funkcijų, galų gale tų pačių figūrų atsiranda naujų ir nematytų. Tokios tos mistinės taktinio RPG žanro plotmės. O dabar turėsite progos susipažinti su senoku, dar PSone sistemai sukurtu šio žanro atstovu, kuris savu metu turėjo pakankamai šviežių idėjų, tad būtų vertas dabar patalpinti į Klasikos skyrelį.

Nusikelsite į skirtingų grupių interesų pliekiamą Mardias žemyną. Ten Valaimų Imperija siekia atrasti Senovės Iksianų civilizacijos galias ir tai padaryti jie yra pasiryžę jėga. Vien ryžto neužtenka, tad norėdami pareikšti savo pretenzijas į tas galias Valaimai užkariauja Geraud valstybę ir laiko tai nemenku pasiekimu. Kitas žingsnis — Naitveldas. Ir būtent čia žaidimo jaunasis herojus gauna progą įgyti Herojaus statusą ir stoja į kovą su įsibrovėliais, kad apsaugotų savo gimtinę ir žmones, kurie jam yra brangūs. Subūręs samdinių komandą, jis pasineria į nuotykių kupiną dramą, kurioje riba tarp gyvybės ir mirties pasidarys neįprastai plona.

Čia ir prasideda visai įdomi siužetinė linija, kuri vėliau net išsišakos, priklausomai nuo jūsų pasirinkimo ar išsaugotų gyvų veikėjų.

Kovos lauke valdysite septynis veikėjus. „Geimplėjus" (kaip ir yra įprasta šio žanro kūriniams) bus paremtas pavieniais ėjimais kaip stalo žaidime. Trimačiai žemėlapiai

bus jūsų žaidimų lenta, kurioje su savo kariais privalėsite įvykdyti jums iškeltus tikslus. Privalėsite išmanyti žanrui įprastus dalykus: išsidėstymas, landšafto privalumai bei trūkumai, smūgių daromos žalos procentai ir priežastys, elementų tarpusavio sąveika. Jei tokios sąvokos jums nieko nesako, galbūt derėtų paieškoti kokio nors kito, daug paprastesnio kūrinėlio, kad minėtąsias ypatybes žinotumėte geriau nei savo penkis pirštus. O jei tai jums nepasirodė didelis iššūkis, tuomet džiaugsmingai pristatau ir naujoves, kurių kituose kūriniuose regėti neteko.

Visų pirma, kiekvienas veikėjas bus susietas su tam tikru elementu, kuris nulems, kuriuos ginklus jis geriausiai įvaldys ir kokių galių galės išmokti.

Dar labiau dėmesį traukia ir žaidimo veiksmą paįvairina RAP sistema (su juodaodžiais ar plačiais drabužiais neturi nieko bendro). RAP yra šifruojama — Ready for Action Points. Ekrano viršuje regėsite indikatorių, kuris rodys jūsų komandos narių ėjimų eiliškumą. Atlikdami bet kokį veiksmą: puolimą, būrimą ar paprasčiausią judėjimą, naudosite tam tikrą kiekį RAP taškų. Galėsite naudoti judesių kombinacijas — smūgis ir atsitraukimas ar smūgių kombinacijos. Bet visos jos pareikalaus RAP taškų. Ir kuo daugiau veiksmų atliksite, tuo ilgiau jums teks laukti kito savo ėjimo. RAP sistemos supratimas ir yra raktas į sėkmę Hoshigami žaidime. Čia priešai yra stiprūs ir jums jūsų klaidų ar iki galo neapgalvotų ėjimų nedovanoja. Priprasti prie tokių atšiaurių sąlygų reikės nemažai laiko, tačiau kai viską išsiaiškinsite, atsiskleis visas kūrinio grožis, tuomet suprasite, kokį malonumą tai gali suteikti. Tuomet pajusite visišką kontrolę ir begalybę galimybių, kurios jums tuomet atsiveria. RAP. Šias raides įsikalkite į galvą iki grabo lentos.

Tuo naujovės nesibaigia. Kiekvienąkart jums atakuojant atsiras indikatorius, nurodysiantis

atakos stiprumą. Jei sustabdysite indikatorių ties Critical riba, atliksite daug galingesnį puolimą. Jei ties Shoot riba, nustumsite priešą tolyn. Jei nustumsite priešą savo bendrininko link, šis, nors jo ėjimas bus jau ir pasibaigęs, pastums priešą dar kartą ta kryptimi, kuria jis stovėjo. Tokiu būdu galite suregzti tikras pinkles savo priešams ir atlikti galingas kombinuotas atakas. Už tai būsite apdovanoti kokiu nors daiktu ar perimsite iš priešininko kokią savybę.

Dar viena įdomi kūrinio savybė — tai burtai, kurie leis jums pasijusti tikrais alchemikais ir daryti eksperimentus. Turėkite omenyje, jog norėdami sėkmingai įvaldyti magiją, neapsieisite be popieriaus ir pieštuko bei nukopijuotos iš žaidimo elementų lentelės. Maišysite vienus elementus su kitais ir sulauksite visiškai netikėtų rezultatų, tai sustiprins netikėtumo džiaugsmą. Pamažu rasite vis daugiau elementų, su kuriais galėsite eksperimentuoti, taigi akivaizdžiai nepamiršta į „geimplėjuje" ir kolekcionavimo savybių.

Siužetinei žaidimo linijai priklausančios kovos iš tikro bus ypač sudėtingos, norėdami išlikti lygiaverčiais savo priešininkams, privalėsite tolygiai kelti visų savo veikėjų lygį. O geriausia vieta tą daryti yra Towers of Trial. Šiuose bokštuose priešai yra silpnesni, tad turėsite progą „užgrūdinti" savo veikėjus prieš pasiųsdami į frontą. Tiesą sakant, karts nuo karto stabtelėti ir kovoti vien tam, kad pakeltumėte veikėjų lygius, tiesiog privalėsite. Žaidimo kūrėjai akivaizdžiai nesistengė pataikauti pradedantiesiems šį žanrą ir metė ne taip jau lengvai įkandamą riešutėlį, kurio kevalą suskels ir viduje slypinčias gėrybes išvys tik žanro veteranai.

Garso efektai, deja, tėra vidutiniai. Muzika, nors ir nėra prasta, tačiau daug gero girdėjusioms ausims skamba pernelyg paprastai. Šios savybės žaidimui suteiktos tik lyg tarp kitko.

Tikėsite ar ne, bet identiška situacija ir dėl žaidimo išvaizdos. Nors lygių dizainas yra šaunus ir jie puikiai pritaikyti įdomioms ir permainingoms kautynėms, tačiau visa išvaizda tenka nusivilti, lygiams trūksta gyvybės, kurią kūrėjai galėjo išreikšti tiek įdiegdami daugiau animacijos, tiek paryškindami spalvas. Taktinio RPG žanras nereikalauja pompastiškos išvaizdos, o kūrėjai, akivaizdu, tai suprato tiesiogiai.

Priskirti šiam žaidimui auditoriją yra bene lengviausias uždavinys rašant visą recenziją. Aiškių aiškiausiai tai yra Taktinio RPG žanro išpažintojai, arba nebijantys iššūkių svetimuose kloduose Hardcore gerbėjai. Sudėtingumo kartelė aukšta, o didelės pastangos atsiperka visai kaip ir šachmatuose — kukliai ir santūriai...

SIUŽETAS 75
Siužetas sudaro itin neutralią nuomonę. Nei mylime, nei jo nekenčiame.

GARSAS 65
Įprasčiau nei įprasčiausia.

GRAFIKA 70
Kelia abejonių. Lyg ir viskas gerai, bet trūksta gyvybės.

VALDYMAS 75
Operacijas atlikti nesudėtinga. Tik tų operacijų baisiai daug...

MUZIKA 66
Neerzina, bet galėtų būti sudėtingesnė ir labiau "nupoliruota".

IŠVADA
Kūrinio vertė slypi jo „geimplėjuje". Toliau priklauso tik nuo žaidėjų. Pradinukams – tikras pragaras. Hardcore žaidėjams bei žanro veteranams – saldainiukas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 74

Žygis

Donkey Kong Country 3

KLASIKA: ATGYVENA AR TOBULYBĖ?

Kūrėjas: **Rare Ltd.** I Leidėjas: **Nintendo** I Data: **2005-11-07** I Žanras: **platforma**

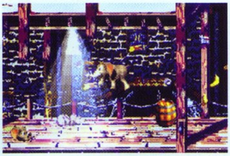
Dar vienas nostalgiškas pavadinimas naujų GBA žaidimų sąrašuose. Be abejo, ne vieno žaidėjo akys už jo užklius ir ne vienas paaukos savo santaupas, kad patenkintų tą malonų kutenimą korpuso srityje. Ar verta? Dažnas klausimas, kuris pastaruoju metu uždavinėjamas visiškai argumentuotai. Ar tai paskutinis kūrėjų atodūsis, siekiant išvarvinti likusius grašius iš licenzijos, ar Donkey Kongo jėgos vis dar žydi?..

Į pastarąjį iškeltą klausimą galima atsakyti dvejopai. Ir abu atsakymus itin logiškai argumentuoti. Pradėkime nuo prastesnių naujienų, kad nežlugdytume jūsų moralės recenzijos gale. Nors graudu pranešti, Donkey Kongas mirė. Žinoma, visuomet galime tikėtis jo prisikėlimo, bet kol kas šis žaidimas tėra perkėlimas iš SNES konsolės. Lietuvoje ja pasidžiaugti retas turėjo progą, tad gal tai ir nėra tokia bloga naujiena. Na, bet jei jums yra tekę žaisti šį žaidimą, nieko ypatingai naujo čia neišvysite. Nešiojamoje versijoje yra patobulintas garso takelis, atsirado kelios naujos melodijos. Kadangi GBA garso kokybė nėra tokia, kad mes norėtumėme klausytis vien muzikos, tai telieka mažu patobulinimu, kurį pastebės tik didieji kūrinio gerbėjai. Grafika išliko tokia pat — dvimatė, spalvota ir nuotaikinga. Jei sakyčiau tai balsu, būtinai išgirstumėte abejingumo gaideles. Dar kartą išleisti tie patys žaidimai prašyte prašosi ryškesnių patobulinimų. Palyginus su kitais žaidimais, grafika vis dėlto yra šauni, tik reikėtų nežiūrėti į kūrinį kaip į tęsinį ar naujesnės kartos produktą.

Kalbant apie naujoves, galima būtų paminėti naująjį dviejų žaidėjų režimą, atsiprašant. Už tokius priedus pagirti verta nebent dėl apsukraus kūrėjų mąstymo — tai iš tikro ta pati vieno žaidėjo siužetinė linija, tik kiekvienąkart užsigeidus pakeisti veikėją, įsijungia Pauzė, teoriškai paliekanti laiko perduoti konsolę šalia sėdinčiam draugui. Nieko linksmo neatrasite, daug geriau yra griebti porą skirtingų žaidimų ir žaisti juos vienu metu dviem konsolėmis nei tiesiog laukti, kol žaisti baigs draugas.

Didžiausias patobulinimas kūrinyje — visas naujas lygis Pacifica. Turint omeny, kad Donkey Kong 3 turinys ir taip yra labai turtingas, tai jį paverčia dar didesniu, tiesiog kitų platforminių žaidimų naikintoju.

Jei jus apniko optimistinės nuotaikos, aš pakartosiu — Donkey



Kongas mirė :). Koks piktadarys jausčiausi, bet faktas tas, kad paties Donkey Kongo negalėsite valdyti. Iš viso negalėsite. Valdysite du veikėjus: Dixie arba Kiddie.

Kai pradėjote lieti pirmąsias ašaras, atėjo pats metas užtraukti linksmesne gaida. Iš tiesų dabar rekomenduoju visiems garsiai nusikvatoti iš anksčiau pateiktų argumentų, kad Donkey Kongas mirė. Nors jis ir spėjo tapti video žaidimų pasaulio legenda, bet vien jau šis žaidimas įrodo, kad ja galima tapti nebūtinai po mirties. „Geimplėjus" kūrinyje idealus, nušlifuotas iki smulkmenų ir sukelia žaidėjui nuostabių ir ne vien nostalgiškų pojūčių. Net naujosios kartos žaidėjai turėtų įžvelgti genialumą tokiame kūrinyje, nors pastarasis originaliai išleistas buvo dar 1996-aisiais.

Siužetas įtraukiantis ir žaidėjams netikėtas — Donkey ir Diddy Kongas, šios serijos ryškiausios žvaigždės, staiga prapuola. Dixie ir Kidie — tai herojai, ėmęsi nutraukti paslapties šydą nuo šių mistiškų įvykių. Juos abu jūs ir imsite valdyti vienu mygtuko paspaudimu greitai apkeisdami veikėjus vietomis. Balansas puikiai išlaikomas — Kiddie tampa komandos „raumenimis", o Dixie — „protu". Abu jie turi skirtingų gebėjimų ir judesių. Kiekvieną herojų turėsite panaudoti pagal paskirtį įdomiai išdėstytuose lygiuose. Tuo dar ne viskas pasakyta. Kai kurioms kliūtims apeiti jums prireiks sujungti abiejų veikėjų galias. Įvairių judesių ir skirtingų lygių dėka žaidimas tampa visiškai nemonotoniškas. Net nepajusite, kaip greitai bėga laikas. Iš viso galėsite aplankyti 9 skirtingas vietoves, kiekviena bus padalinta į kelis mažesnius lygius. Negana to, pakeliui atrasite įvairiausių mini žaidimų bei šalutinių kvestų. Norėdami pamatyti viską, ką siūlo kūrinys, turėsite kaip reikiant prakaituoti.

Sudėtingumo lygis nėra žemas, tegul mieli veikėjai ir spalvota aplinka jūsų neapgauna — tai nėra vaikiškas žaidimas. Jis įtiks pačių įvairiausių amžiaus kategorijų žaidėjams, nepabijojusiems iššūkių. Žinokite tiek, jog tai klasika. O klasika niekada nemiršta...

Žygis

GARSAS 78

Iš GBA garso kartais iš viso nustoju tikėtis kažko ypač įspūdingo...

MUZIKA 84

Perkurta muzika galbūt ne tokia smagi kaip originalo, bet kur kas geresnės kokybės.

GRAFIKA 72

Galbūt akys, įvairiausių skanėstų lepinamos, per savo puikybę perliukų nemato...

VALDYMAS 85

Daug funkcijų ir galimybių. Mažai mygtukų. Bet mažai ir priekaištų :).

SIUŽETAS 75

Šiokia tokia intriga yra. Vis dėlto „geimplėjus" yra svarbiausias.

IŠVADA 82

Galima būtų reziumuoti ar pilstyti iš tuščio į kiaurą. Bet šiuo atveju man priimtiniausia būtų tiesiog pakartoti: klasika niekada nemiršta...

Half-Life 2

GORDON'AS FREEMAN'AS GRĮŽTA

Kūrėjas: **Valve Software** I Leidėjas: **Electronic Arts** I Data: **2005-11-18** I Žanras: **FPS**

Vienas iš geriausių PC žaidimas, pasirodęs asmeniniams kompiuteriams dar praėjusiais metais jau ir Xbox gretose. Konsolės turėtojams teko ilgai laukti šio visų pamėgto ir išgirto žaidimo, tačiau laukti buvo verta, kadangi kūrėjai mums pateikė išties puikiai perkeltą žaidimo versiją.

Žaidimas pagaliau mūsų Xbox. Kūrėjams pavyko sėkmingai perkelti galingai atrodžiusią PC versiją į ribotų galimybių bei jau senstelėjusį Xbox. Konsolės versijoje išvysime lygiai tokią pat, identišką vieno žaidėjo istoriją. Tačiau konsolės versija neteko daugelio žaidėjų dalies. Šioje versijoje nerasime Counter-Strike: Source, naujausios daugelio pamėgtos šaudyklės versijos (PC vartotojai turėjo galimybe su Half-Life 2 kartu gauti ir šį populiarų "mod'ą"). Iš esmės Half-Life 2 konsolės versija — tik vieno žaidėjo režimas. Tačiau nusiminti neverta, kadangi antrosios dalies istorija tokia puiki ir įspūdinga, kad ji išties dar ilgai išliks jūsų atmintyje.

Antroji žaidimo dalis yra dar prieš daugelį metų išleistos ir ne mažiau nustebinusios žaidimų pasaulį dalies tęsinys. Mums vėl tenka valdyti Gordon'ą Freeman'ą. Žaidimas prasideda tuomet, kai mes su traukiniu atvykstame į Miestą. Čia daryti nereikia praktiškai nieko, tiesiog vaikščioti bei stebėti aplinką. Kiekviename kampe aptinkame patruliuojančius paslaptingus apsauginius, kiekvienoje patalpoje ar net kieme pilna televizijos ekranų, skleidžian-čių propagandą. Viskas atrodo keistai ir pavojingai. Ilgai klaidžioti neteks, po gero pusvalandžio nieko neveikimo prasidės kova su priešais, kuri tęsis ligi pat žaidimo pabaigos. Visą laiką, ligi pat žaidimo pabaigos, mums teks būti Kordono Freemano perspektyvoje. Žaidimas sudėliotas į tokias pat dalis kaip ir PC versija, todėl lygių dydis bei krovimosi laiko dažnumas išliko tokie patys. Kūrėjams pavyko išspausti iš Xbox viską, ką jis gali, ir sukurti tokio pat dydžio lygius kaip ir PC versijoje.

Žaidime tenka keliauti pro įvairias paslapčių, netikėtumų bei spąstų kupinas vietoves bei kautis

su visokiais priešais. Kovos įvairios, dažnai tenka naudotis ne vien šovinių galia, bet ir aplinka bei objektais, esančiais joje. Žaidimo fizika be galo realistiška. Kiekvienas objektas turi savo svorį, išvaizdą, deformacijos lygį bei veikia pagal realius fizinius dėsnius. Taipogi kiekvienas objektas atitinkamai reaguoja į įvairius sprogimus ar kitas jį veikiančias jėgas pagal savo masę. Stebėti be galo realistišką bei įspūdingą žaidimo fiziką įdomu, dar įdomiau ją paveikti. Tam žaidimas siūlo nematytą gravitacijos ginklą. Juo galime pritraukti objektus bei juos numušti tolyn. Tai nuostabiai valdoma ir ne tik gražiai atrodo, bet yra naudinga norint praeiti blokuojamas teritorijas ar net kovoti su priešais. Naudoti šį ginklą kovoje su priešais tikrai įdomu, galima įvairiapusiškai su jais susidoroti. Pavyzdžiui, mums einant, kambaryje iššoka priešas. Mes nedelsiant prisitraukiame šalia esančią statinę ar kokį kitą sunkų objektą ir sviedžiame į jį. Šis ginklas praverčia ir tuomet, kai pristinga kitų ginklų amunicijos. Tuo tarpu kiti ginklai matyti ir standartiniai, kurių daugumą jau teko valdyti pirmojoje dalyje: automatas, laužtuvas, šratinis šautuvas ir kiti.

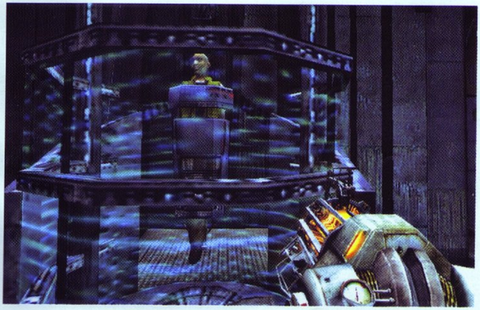
Naujovė antrojoje dalyje — transporto priemonės. Jų bus dvi: amfibija, važiuojanti tiek per vandenį, tiek per sausumą, ir greitaeigis bagis. Abiejų jų išvaizda keistoka, jos atrodo pasenusios, geležinės konstrukcijos, tačiau yra išties technologiškai pažangios. Jomis dažnai tenka važiuoti per įvairias vietas, važiuojant gintis nuo priešų su transporto priemonėse įtaisytais pabūklais. Tačiau dažnai kelyje sutinkame kliūtį, tenka išlipti ir eiti ieškoti būdų ją pašalinti. Mūsų transportas valdomas nestabiliai ir padrikai, kartais sunku jį suvaldyti keliaujant siaurais tuneliais, tačiau valdyti mašinas bei jomis keliauti yra išties smagu.

Žaidimo siužetas intriguojantis, tačiau sužaidus žaidimą lieka daug neatsakytų klausimų. Kartais galima savęs paklausti, apie ką viskas buvo žaidime? Labai tiesaus atsakymo turbūt taip ir negalime pasakyti. Half-life 2 sužaisti prireiks daugiau nei 10 valandų. Pamatysime įvairių veiksmų bei nuotykių, kurie nebus greit užmiršti. Vieno žaidėjo istorija išties ilgoka bei kupina veiksmo.

Prisiminus praėjusiais metais išleistą žaidimo PC versiją, galima drąsiai teigti, kad jį žengė toli grafiškai lyginant su tuometiniais kitais žaidimais. Xbox versija nėra grafiškai identiška PC versijai ir šiek tiek atsilieka: Dažnai galime pajusti sulėtėjusią kadrų seką. Tekstūrų rezoliucija šiek tiek sumažinta Xbox versijoje, todėl aplinkos nėra tokios detalios, bet atrodo vis tiek gerai. Tačiau net ir su šiais trūkumais žaidimo grafika aukščiausio lygio, mažai Xbox žaidimų galėtų lygiuotis. Nepakartojamo dydžio teritorijos, vanduo, veikėjai — viskas atrodo tarsi realybėje. Įdėmiau įsižiūrėjus į veikėjus galima pamatyti kiekvieną smulkmeną, net ant rankos kabančiame pakabuke galime įžvelgti įspaustas raides. Kiekvienas objektas sukurtas 3D pavidalu bei atrodo nuostabiai. Vanduo — realistiškiausias, kokį tik teko matyti. Jis teliūškuoja, spindi, blizga nuo nedidelio bangavimo taip realiai, kad atrodo, įlipęs tikrai sušlapsi. Veikėjų įgarsinimas puikus. Kūrėjai pasinaudojo technologija, kuri padeda jiems šnekėti bei judinti lūpas kaip realybėje. Mes neišgirsime savojo balso, antrojoje dalyje visi šnekės su mumis, tačiau atsakymo iš mūsų nesulauks, o jiems atrodys tai normalus dalykas. Visi kiti garsai taipogi skamba puikiai.

Half-Life 2 perkėlimas į Xbox konsolę labai daug nenukentėjo ir išliko išties nepakartojamu žaidimu. Tačiau sužaidus vieno žaidėjo režimą, kad ir kaip gaila, šis nepakartojamas žaidimas anksčiau ar vėliau bus užmirštas, kadangi tai viskas, ką mums siūlo konsulinė versija, jokio daugelio žaidėjų režimo neteks išmėginti. Sužaisti žaidimą dar kartą tikslo nėra, nebent kiltų noras patirti visus nuotykis iš naujo. Jeigu žaidėte PC versiją, tuomet neturėsite ką veikti su šia versija, tačiau jei žaidimo nesate išmėginę, tuomet patarčiau tai būtinai padaryti.

ID



GARSAS 90
Puikūs bei kokybiški garsai, nuostabus veikėjų įgarsinimas.

MUZIKA 70
Mažai muzikos.

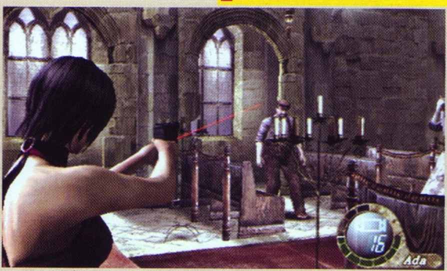
GRAFIKA 95
Nors ir ne tokia puiki kaip AK versijoje, tačiau vis tiek spindi.

VALDYMAS 90
Patogus ir nesudėtingas.

SIUŽETAS 85
Intriguojantis ir paslaptingas, tačiau galiausiai pateikia dar daugiau klausimų nei atsakymų.

Tai žaidimas-legenda, kuri niekada nemėginusieji turėtų būtinai išmėginti. Malonumas garantuotas.

IŠVADA 90



Resident Evil 4

Bosai ir priešai

BOSAI

DEL LAGO

Prieš kovą šone esančioje trobelėje pasiimk geltoną vaistažolę. Sumaišęs rastą vaistažolę su žalia vaistažole arba raudonąja, atgauk jėgas. Patartina nesinaudoti vaistažolėmis tik tokiu atveju, jei turi pakankamai gyvybių. Įsėdęs į motorinę valtį nuplauk į ežero vidurį. Išvydęs vaizdo intarpą netrukus pastebėsi, kad tave persekioja gyvatė, vardu Del Lago. Pirmiausia tinkamai pasirink ginklus. Mes siūlome naudoti harpūną. Šioje kovoje kiti ginklai netinka, todėl pratinkis prie minties, kad teks naudotis tik harpūnais. Naudodamas harpūną, nuspausk „R" mygtuką ir nusitaikęs paspausk „A", kad sviestum harpūną į bosą. Kovos pradžioje tikriausiai būsi nusviestas į nuolaužas. Nors priešininkas ir trauks tavo valtį, tačiau vis tiek galėsi ją valdyti pasukdamas į šonus. Ištrūkęs iš nuolaužų pasiimk naują harpūną ir vėl sviesk jį į bosą. Šiam šūviui turėsi tik vieną bandymą, todėl būk tikras, kad pataikysi. Dar šiek tiek patraukęs tavo valtį, bosas panirs po vandeniu. Tai labai blogas ženklas, nes netrukus jis pasirodys ir atakuos tave su savo burna. Sustabdyk jo ataką klaidinančiais valties manevrais ir pasiruošk dar vieną harpūną.

Jei boso ataka pavyks, tu atsidursi vandenyje. Būdamas vandeny spaudyk „A" mygtuką, nes tik tokiu būdu sugrįši atgal į valtį. Daryk tai kaip įmanoma greičiau, nes jis bus šalia.

Kovos metu Del Lago dings. Jis net nustos traukti tavo valtį. Tokiu atveju pasiruošk harpūną ir stebėk ekraną, nes ekrane pastebėsi raudonas rodykles, rodančias į tam tikrą pusę. Pasisukęs į nurodytą pusę vandenyje pastebėsi purslus. Tuo metu gali suspėti nusviesti tris ar net keturis harpūnus tiesiai į priešininką.

Priešininkui artėjant prie tavęs, savo atakas turėsi tikslinti į apačią ar į viršų.

Del Lago nėra sunkiai įveikiamas, nes jam reikia devynių arba trylikos harpūnų. Jei tau pritrūks gyvybių, pasinaudok vaistažolėmis.

EL GIGANTE

Jei esi prastas bėgikas, tai šis bosas tau gali pridaryti daug žalos. Kovos pradžioje kaip tik įmanoma greičiau prabėk tarp jo kojų ir pasiimk geltoną vaistažolę. Namelyje ir visur kitur aplink gali rasti įvairių daiktų. Nepaisant aplinkybių, neužsibūk nameliuose rinkdamas daiktus, nes tu juose nebūsi saugus. Kovos pradžioje gali tikėtis, kad bosas į tave paleis didelį akmenį. Vienintelis būdas išvengti šios boso atakos yra pasitraukti į šoną, todėl būk greitas. Nuo rutulio nesunku pabėgti, tik tokiu atveju, jei tu tikėsies šiuos nelauktos atakos. Jei kovos metu priartėsi prie El Gigante, jis arba spirs tau, arba pagriebs tave. Jei jis tau įspirs, tai jo smūgis pargriaus tave ant žemės, todėl bosas galės sutrypti tave. Tačiau jei El Gigante pagriebs tave, tai jis pasistengs tave sutraiškyti arba net atimti iš tavęs gyvybę. Vienintelis būdas išsivaduoti, jei jis tave pagriebs, yra peilio panaudojimas. Būdamas jo saujoje, judėk į šonus. Šį gigantą įveiksi, jei būsi kantrus ir atsargus. Kai būsi atitolęs nuo priešininko, išsitrauk šautuvą ir šaudydamas taikykis į jo galvą, tačiau jei būsi arti jo, tada pasinaudok šratiniu šautuvu ir taikykis į bet kurią kūno dalį. Atlikęs ataką pasitrauk nuo jo, kad jis tavęs nepagriebtų. Jei turėsi akinančią bombą, būtinai pasinaudok ja čia, nes apakinęs gigantą galėsi atlikti tris ar net penkias atakas. Kai gigantas bus sunkiai sužeistas, išvysi vaizdo intarpą. Išvydęs intarpą prieik prie jo ir paspausk „A" mygtuką, kad užliptum ant jo ir toliau spaudyk „A" arba „B" mygtuką, kad nupjautum jo parazitą. Kaskart reikės paspausti skirtingą mygtuką, todėl būk atidus. Nupjovęs parazitą išvysi dar

vieną vaizdo intarpą, kuriame išvysi vilką, kuris atbėga išgelbėti tavęs. Kai vilkas atitrauks nuo tavęs giganto dėmesį, galėsi gigantui suduoti smarkų smūgį. Po kelių smarkių smūgių gigantas ir vėl pargrius ant žemės. Kaip ir prieš tai, pribėk prie giganto ir užlipęs ant jo ir vėl nupjauk parazitą. Nors jis ir vėl pakils, tačiau trečias kartas nemeluos. Po trečios tokios atakos gigantas žus.

Kovos metu gigantas nuolat bandys į tave sviesti medį, tačiau ekrane išvysi, kokį mygtuką reikia paspausti, kad išvengtum atakos.

EL GIGANTE X2

Šie du gigantai nėra stipresni lyginant su prieš tai buvusiu gigantu. Kovos lauke turėtum pastebėti didžiulę skylę, kuri bus lauko viduryje. Manau, numanai, kam ji skirta. Dešinėje pusėje bus kopėčios. Užlipęs kopėčiomis palauk, kol gigantai priartės prie tavęs. Netoliese bus linija, prie kurios pastebėsi svirtį. Gigantams priartėjus prie linijos, nuleisk svirtį, kad vienas iš gigantų įkristų į lavą. Tai galėsi atlikti tik vieną kartą, todėl būk tikras, kad vienas iš gigantų tikrai įkris į lavą. Su kitu gigantu turėsi susikauti paprastu būdu. Nors šis gigantas turės daugiau jėgų nei buvęs, bet jis bus praradęs tam tikras savo gerąsias savybes.

Už milžino, kuris įkrito į lavą, mirtį negausi taškų, nebent išeisi iš kambario ir dar kartą sugrįši į jį.

Ekstra:
Pirmajam gigantui žuvus lavoje, antrajam gigantui įveikti naudojau labai paprastą strategiją. Pirmajam gigantui žuvus nubėk atgal prie kopėčių ir užkilk jomis į viršų. Kai gigantas atsitrenks į sieną, nusileisk žemyn ir apsisukęs atakuok jį su Magnum arba snaiperio ginklu. Galėsi atlikti daugiau kaip penkiasdešimt šūvių, kol jis ir vėl bandys pasiekti tave. Kai bosas priartės, apibėk aplink jį ir kopėčiomis užkilk į viršų. Tokiu būdu po kelių kartų gigantas žus. Naudodamas šią strategiją net nesitikėjau, kad gigantas gali mane priliesti. Tačiau nereikia atsipalaiduoti, nes gigantui suriaumojus tikėkis jo atakos. Gigantas pasilenks ir parbėgs į tave bandydamas partrėnkti su savo galingais pečiais. Paspaudęs „L" ir „R" bei pasilenkdamas lengvai išvengsi atakos.

BITORES MENDEZ

Iš pradžių šis priešininkas gali atrodyti lengviau įveikiamas, nei yra iš tikrųjų. Šis bosas turi dvi skirtingas formas. Pirmos formos metu jo silpnoji vieta yra tarp jo diržo ir vietos, kuri laiko jo kelnes. Pasinaudok šautuvu, TPM ar šratiniu šautuvu ir paleisk kelis šūvius į šią vietą. Jei tau pasiseks, jis pargrius ant žemės ir tuo metu galėsi laisvai pasiekti kopėčias. Užkilęs kopėčiomis į viršų, pasuk į dešinę pusę ir pasiimk geltonos spalvos vaistažolę. Kopėčių apačioje pastebėsi raudoną statinę. Tu ją gali susprogdinti. Kai priešininkas priartės prie statinės, susprogdink ją. Sprogimas priešininkui sukels daug skausmo. Viršuje apibėk ratą ir susirink įvairius daiktus. Pribėgęs kelio pabaigą nušok žemyn ir pasisukęs į boso pusę atakuok jį pasinaudodamas šautuvu. Turėtum suspėti paleisti apie devynis šūvius. Kai jis priartės prie tavęs, priešininkas būtinai pabandys atakuoti tave savo kumščiais. Paprasta dviejų mygtukų „L" ir „R" kombinacija išvengsi jo atakos ir galėsi grįžti prie kopėčių bei užkilti jomis į viršų. Užkilęs į viršų atakuok jį šautuvais ir vėl kelio pabaigoje nušok žemyn, pakartok jau atliktus kovos veiksmus. Atlikinėk šią ataką, kol galiausiai jis palūš.

Antrame raunde pasiruošk sutikti naują priešininką, nes nuo šiol jis naudos kuolus. Nežinodami jo atakų, patariame pasilikti apačioje. Jei bosas bus toli, tai išsitrauk savo ginklus ir atakuok jį. Kai bosas priartės prie tavęs, išsitrauk savo šratinį šautuvą. Jei pataikysi taikliai, jis pargrius ant žemės, o tada galėsi dar kelis kartus atlikti skausmingas atakas. Atakuodamas priešininką saugokis kuolų, nes priešininkas su kuolais gali

sukelti daug nemalonumų. Jei naudodamas šratinį šautuvą tu nepargriausi jo ant žemės, tai atsitrauk ir pabandyk atlikti ataką dar kartą.

Ekstra:
Šioje kovoje man prireikė tik keturių granatų ir apie dvidešimt šratinio šautuvo šūvių. Kovos pradžioje paleisk į jį granatą, jam degant atsitrauk ir mesk dar vieną granatą. Mesk į jį granatą tik tada, kai jis ir vėl pradės judėti į tavo pusę. Nemesk visų granatų vienu metu. Po keturių granatų kojos turėtų atsiskirti nuo jo kūno. Kai bosas liks be kojų, užkilk kopėčiomis į viršų ir pasuk į kairę pusę. Prieik beveik prie kampo, bet nenueik į patį kampą. Sunku paaiškinti, tačiau tu turi būti labai arti boso, kad šratinis šautuvas sukeltų didžiausią žalą, tačiau ne per daug arti, kad priešininkas galėtų tave pasiekti. Kai jis priartės prie tavęs, metas pradėti šaudyti. Kartais po dviejų taiklių šūvių jis pargrius ant žemės. Nors bosas ir bandys tave atakuoti, tačiau tikrai nepataikys. Tokiu būdu įveikiau šį bosą nesužeistas.

GARRADOR

Šis priešininkas nėra sunkiai įveikiamas. Kadangi jis tavęs nemato, tai jis gali nustatyti tavo buvimo vietą tik iš sukeltų garsų. Visi šūviai, bėgimai, pasakymai Ashley, kad ji palauktų, daiktų mėtymai puikiai girdimi, todėl venk šių veiksnių. Šioje kovoje patogiausia vieta yra centras, už kolonos. Kai bosas atsuks tau savo nugarą, paleisk kelis šūvius ir pasislėpk už kolonos. Bėgdamas tavęs link jis susidurs su kolona, o tai tau suteiks papildomo laiko pasislėpti. Kad tave nužudytų, jam užtenka vos vienos tikslios atakos. Kovodamas šaudyk jam į nugarą ir nuolat pasislėpk už kolonos. Nors jis tavęs dažnai neatakuos, tačiau būk atidus. Jei tau prireiks nuviliojimo, numesk į šoną sprogstančią skardinę. Nereikalaujanti daug lakstymo, ši kova gana paprasta, nes prireiks vos penkių taiklių šūvių.

GARRADOR X2

Šioje kovoje patariama naudoti raketų paleidimo įrenginį. Nužudęs vieną kalinį, tikriausiai sugebėsi sužeisti ir kitą. Po viso šito tau nereikės bėgioti. Šauk į varpą, kuris kabės dešinėje pusėje ir atakuok nusisukusio priešininko nugarą. Nors varpas ir suskils, tačiau priešininkas bus lengvai įveiktas.

Kitus du priešininkus, kuriuos rasi pilyje, galėsi nužudyti pasinaudodamas raketų paleidimo įrenginiu, nes užteks taikliai pataikyti į duris, esančias už jų.

Kovos pradžioje susidursi su keliais sargais. Nužudęs sargus sukelsi garsus, kurie privilios abu kalinius. Nužudyk vieną iš jų ir pabandyk išsisukti vos su vienu patirtu smūgiu. Pasiėmęs šratinį šautuvą melskis, kad tau užtektų kulkų, kad nužudytum šiuos keistus ar net baisius priešininkus. Nubėgęs ten, kur kalinių nėra, nužudyk aplink esančius mažesnius priešininkus. Sukėlęs garsą ir vėl prisiviliosi priešininkus į tą vietą, kurioje stovi. Pasilenk ir pabėk į šoną, kuriame ir vėl nužudyk mažesnius ir lengviau įveikiamus priešininkus. Nužudęs visus paprastus priešininkus ir desertui pasilikęs abu kalinius, pajusi, kad aplinka tampa jaukesnė ir linksmesnė. Pasirinkęs vieną iš kalinių kaip taikinį, o tai nesunku padaryti, nes jie apsirengę skirtingai, pradėk kovą. Atakuok priešininko nugarą ir kai jie pradės bėgti į tave, pasitrauk į tą šoną, kuriame nenukentėsi. Nužudęs pirmąjį priešininką su antruoju susidorosi žymiai lengviau.

Geriausios kovos lauko vietos:
Prie apatinių laiptų, tiesiai už vienos iš kolonų;
Laiptų viršuje, šalia bėgių, prie bėgių valdymo svirties ir koridoriaus tarp viduriniųjų laiptų ir laiptų viršaus;
Koridoriuje, kuris veda viduriniųjų laiptų link.

VERDUGO

Šis priešininkas gali būti ir silpnas, ir stiprus. Verdugo labai puiki gynyba ir vargu ar tu išgyvensi kovoje su juo, jei neturėsi aukštesniojo lygio Magnum šautuvo ar raketų paleidimo įrenginio. Strategija paprasta. Kovos pradžioje prabėk pro jį, nors jis gali tave ir kliudyti. Dešinėje pusėje bus azoto kanistrai. Palauk, kol priešininkas priartės prie tavęs, o tada paspausk „A" mygtuką, kad sušaldytum jį. Pasitraukęs į šoną pasiimk Magnum šautuvą arba raketų paleidimo įrenginį ir pradėk šaudyti į jį. Šiam priešininkui turėtų užtekti vos vieno taiklaus raketų paleidimo įrenginio šūvio. Pasirūpink, kad būtum nuo jo atitolęs, nes gali žūti ir pats. Jei šios tavo atakos neužteks, kitame kambaryje rasi dar keletą kanistrų. Nenustok šaudyti į jį, kol jis nežus.

Ekstra:
Šioje misijoje nebūtina priešininką nužudyti. Pasilenkęs išvengiau jo atakų ir sušaldžiau jį. Netrukus atsidarius kitoms durims, nubėgęs į koridorių palaukiau, kol jis parbėgs paskui mane ir vėl jį sušaldžiau. Po to, jam priartėjus, aš vėl sušaldžiau jį ir nubėgau į kitą kambarį. Kartojau tuos pačius veiksmus, kol galiausiai įbėgęs į liftą ir vėl jį sušaldžiau. Vėliau bėgiojau aplink stalą, kol sulaukiau lifto ir įbėgau į jį. Misija baigta.

SALAZAR

Šioje vietoje yra du lygmenys. Kovą pradėsi būdamas antrame lygmenyje, aukštesniajame. Salazar turi tris pagrindines atakas. Pirmoji ataka susijusi su čiuptuvais. Jis gali paleisti juos į tavo pusę, tačiau tu lengvai gali jų išvengti, jei spaudysi „A", „B", „L" ir „R" mygtukus. Jei jie tave pasieks, pargriūsi ant žemės, kurioje susidursi su parazitais. Greitai pribėgęs prie kopėčių užlipk jomis atgal ant žemės, kad pabėgtum nuo parazitų. Kita jo ataka labai keista, nes jis su galva atakuoja žemę. Ši ataka naudojama labai retai, nes ji pridaro daug žalos. Kovoje su priešininku ši ataka dažniausiai panaudojama du kartus. Paskutinė jo ataka tokia galinga, kad ji gali iškart atimti iš tavęs gyvybę. Jei pastebėsi, kad priešininko burnos šonai išsižioja, pradėk bėgti, nes jis tuoj panaudos galingiausią savo ataką. Jei spėsi pabėgti, atakos išvengsi. Norėdamas nužudyti priešininką, atakuok akį, esančią ant jo galvos. Po dvieju ar daugiau šūvių priešininkas pavirs tikruoju Salazar. Išsitraukęs savo Magnum ginklą paleisk į jį apie devynis šūvius, kurių turėtų pakakti. Kovodamas su šiuo priešininku neužmiršk, kaip reikia išvengti jo atakų.

Ekstra:
Tik įėjęs į kambarį iškart nubėk į dešinę pusę, kurioje prie sienos pastebėsi Salazar, prikaustytą prie sienos. Negalės atlikti jokios atakos, todėl nebijok jo. Jam pasirodžius užteks vos vieno taiklaus šūvio raketų paleidimo įrenginiu. Jei neturi raketų paleidimo įrenginio, nieko tokio. Tikrai turėsi šratinį ar paprastą šautuvą. Naudodamas šį metodą nebuvau sužeistas ir lengvai nužudžiau priešininką.

U3

Šis priešininkas lengvai įveikiamas tik tada, jei turėsi Magnum šautuvo amunicijos. Kovos pradžioje pradėk bėgti aplink akmenį, kuris bus centre. Prabėgęs raudonas statines, susprogdink jas, kai priešininkas priartės prie jų. Nors jam sprogimas nepadarys didelės žalos, bet bent jau jam skaudės. Už savęs pastebėsi taką, kuriame surasi svirtį. Nuleidęs svirtį aktyvuosi vartus, kurie atsiras tarp tavęs ir priešininko. Išsitrauk ginklus ir pradėk šaudyti į priešininką, nes netrukus jis sunaikins vartus. Pasibaigus Magnum šautuvo amunicijai pradėk naudoti šratinį šautuvą. Esame girdėję net tai, kad šis priešininkas gali raustis po žeme, todėl būkite atsargūs.

Ekstra:
Jei priešininkas pasiraus po žeme, geriausias būdas išvengti jo atakos yra bėgioti ratais. Bėgiodamas ratais nuolat spaudinėk „A" ir „B" arba „L" ir „R" mygtukų kombinaciją. Jei tinkamu laiku paspausi mygtukus, tai atakos išvengsi, jei tau jos nepavyks išvengti, tada būsi sunkiai sužeistas. Vienintelis

momentas, kada jis gali pradėti raustis po žeme, yra tada, kai jis jau bus netoli pražūties. Po rausimosi man užteko vos vieno taiklaus šūvio šratiniu šautuvu į jo galvą.

KRAUSER

Tai lengviausiai įveikiamas bosas per visą žaidimą. Vienintelis šios kovos minusas yra tas, kad jį turėsi nužudyti per tris minutes. Dauguma žaidėjų arba nesuspėja jo nužudyti, arba jiems pasibaigia laikas. Šioje kovoje negali naudoti granatų, nes jos sužeistų ir tave, todėl pasinaudok peiliu. Šis patarimas gali skambėti keistai, tačiau tai puikiai suveikia. Taiklūs šeši pjūviai peiliu turėtų nužudyti priešininką. Kova paprasta, tačiau beveik visos priešininko atakos yra mirtinos. Norėdamas išvengti priešininko atakų, turės paspausti „A", „B", „L" ir „R" mygtukus. Kova nesudėtinga, todėl pasidžiauk ja.

SADDLER

Kaip paskutinis bosas, jis yra įveikiamas per daug paprastai. Nenorėdamas sugadinti didžiausio malonumo paminėsiu tik pagrindines detales. Ant kiekvienos kojos šis bosas turi po akies obuolį. Sunaikinęs nors vieną iš jų tu priversi jį pargriūti ant žemės. Kai priešininkas atsidurs ant žemės, prieik prie jo ir paspausk „A" mygtuką, kad suduotum smūgį į akiai. Jei tu atliksi šį veiksmą aštuonis kartus, kažkas nusileis iš dangaus ir duos tau specialų raketų paleidimo įrenginį. Norėdamas pasiekti šį ginklą turėsi perbėgti per tiltą. Vienintelė problema yra ta, kad tiltas nukrenta greičiau, nei tu gali pasiekti kitą pusę. Bėgdamas tiltu ir matydamas, kad tuoj nukrisi, paspausk šuolio mygtuką nors sekundei, kad pasiektum kitą pusę. Pasiėmęs specialų raketų paleidimo įrenginį nužudyk Saddler. Kaip ir su Krauser, ši kova labiau įdomi nei sunki.

PRIEŠININKAI

MIESTIEČIAI (LOS GANADOS)

Pagrindiniai ir patys paprasčiausi priešininkai, kuriuos nuolat susitiksi žaidime. Jie ginkluoti grandinėmis, peiliais bei kitais smailiais šaltaisiais ginklais. Kartais jie būna neginkluoti ir bando tave pasmaugti, nors labai retai jie išvis priartėja prie tavęs. Jei tave miestietis pradėtų smaugti, pradėk judėti į šonus, nes kitaip būsi įveiktas. Kartais jie gali pabandyti savo ginklus mesti į tave, tai pridaro daugiau žalos nei paprasta jų ataka, todėl būk atsargus, tačiau miestiečiai labai netaiklūs. Geriausias būdas įveikti visą grupę miestiečių — pasinaudoti šratiniu šautuvu. Vienas šratinio šautuvo smūgis gali iškart nužudyti net kelis priešininkus. Jei atakuosi du ar tris priešininkus, taikykis į kojas, nes parklupdęs juos galėsi pribaigti su peiliu. Peilis sutaupo šovinius ir sukelia didesnį pasimėgavimą.

Kartais miestietis neš dinamito sprogstamąjį įtaisą. Nužudęs priešininką, atsitrauk saugiu atstumu ir sunaikink įtaisą. Sprogimas nužudys aplink esančius priešininkus, įskaitant ir tą patį miestietį, kuris nešė bombą.

Kartais susidursi su specialiuoju miestiečiu, kurio galva bus bulvė, o pats bus ginkluotas grandininiu pjūklu. Arba nušauk priešininką iš toli, arba paleisk kelis šūvius iš šratinio šautuvo. Jo ataka tau yra mirtina. Nors priešininkai ir yra stipresni nei paprasti miestiečiai, tačiau už jų mirtį gausi daugiau taškų.

Žaidimui artėjant prie pabaigos, miestiečiai tampa vis stipresni. Kiekvienam miestiečiui reikės suduoti vis daugiau smūgių.

Jei miestiečiui pataikysi į galvą, gali būti, kad iš jo galvos išlįs parazitas. Parazitai būna dviejų rūšių. Pirmieji parazitai labai primena krentantį kirtį, tačiau jie gali tave nužudyti dviem arba trimis atakomis. Todėl tokį parazitą nužudyk kaip įmanoma greičiau, neleisk jam prie tavęs priartėti. Antrieji parazitai daug žalos nepadaro, tačiau jų prisikabinimas prie tavo veido tampa labai erzinantis.

Ekstra:

Galima būtų išskirti ir trečią parazitų rūšį. Trečiosios rūšies parazitai spjaudosi rūgštimi, kurios labai sunku išvengti.

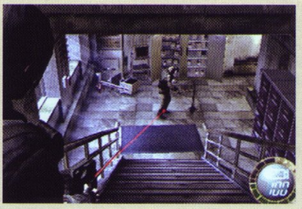
LOS ILLUMINADOS VIENUOLIAI

Šiuos priešininkus galima būtų sulyginti su miestiečiais, tačiau šie yra stipresni. Skirtumas yra jų ginklų pasirinkimas. Jie ginkluoti arbaletais ir dalgiais bei kitais labiau gąsdinančiais ginklais. Tarp šitų priešininkų pasitaiko ir raudonasis vienuolis, kuris šiek tiek stipresnis už paprastus vienuolius. Kadangi retai pastebėsi juos einančius po vieną, siūlome naudoti šratinį šautuvą.

Kai kurie vienuoliai turi šarvus, kuriuos lengvai sunaikinsi naudodamas šratinį šautuvą. Keletas priešininkų dėvės metalines kaukes, kurios neleidžia kulkai pasiekti galvos.

KARININKAI

Šie karininkai tai dar kartą patobulinti vienuoliai. Jie ginkluoti lazdomis, kirviais ir arbaletais, peiliais. Kadangi tu jau turėsi patobulintų ginklų, tau jie atrodys tokie patys stiprūs, kaip buvę vienuoliai.



Karininkų bus daug, todėl jie pridarys tau žalos. Geriausi ginklai, kuriuos turėtum naudoti kovoje su karininkais, yra „Striker" arba „Blacktail". Kai kurie karininkai turės ir pistoletus. Šių priešininkų turėtum saugotis, nes jie gali tave nužudyti. Kartais gali atrodyti, kad jie kartu yra stipresni už bosą. Gali naudoti snaiperio ginklą, nes tokiu būdu tau užtektų vos trijų ar keturių taiklių šūvių į galvą. Jei būsi taiklus, jie žus greitai ir nepridarys žalos. Jei snaiperio ginklas netinka, naudok akinančią bombą ir melskis, kad viskas baigtųsi laimingai.

Ekstra:

Vienuoliai ir karininkai užsidėję šalmus gali atrodyti sunkiai įveikiami priešininkai, tačiau tai netiesa, jei žinai vieną gudrybę. Žaidimo pradžioje galėdavai stipriau smūgiuoti koja tik klūpantiems priešininkams. Dabar tu gali jiems peršauti kelius, priversti juos atsiklaupti ir atlikti daug žalos pridarantį spyrį. Paspausk „A" mygtuką ir atlik ataką. Kartais tau užteks vos vienos tokios atakos.

ŠUNYS (LOS LOGOS LOCOS / LOS PERROS LOCOS)

Šunys būna dviejų rūšių: paprasti ir su čiuptuvėliais.

Paprasti šunys yra pilkos spalvos, dideli ir su galingais raumenimis. Šunys iš pradžių bėga tavęs link, pašoka į orą ir pargriauna. Pargriovę ant žemės jie bando tau perkąsti gerklę. Jei spausi „A" mygtuką, galėsi išsilaisvinti.

Šunys su čiuptuvėliais yra labai panašūs į paprastus šunis, tačiau jie išsiskiria savo čiuptuvėliais, esančiais ant nugaros bei styrančiais į šonus. Atakos pradžioje jie pašoka atgal ir paleidžia į tavo pusę čiuptuvėlius. Nuo čiuptuvėlių apsisaugosi, jei paspausi „A" mygtuką. Kartais jie gali bandyti perkąsti tavo gerklę, lyg būtų paprasti šunys. Abiejų rūšių šunys, galima sakyti, yra tokie patys, gana protingi, nes jie reaguoja į tavo atliekamus veiksmus. Dažniausiai šunys būna du arba keturi, todėl savo greičiu ir agresyvumu gali tave apstulbinti. Šunis tikriausiai sutiksi kelyje El Gigante kovos link, žinoma, jei pasirinksi ilgesnį kelią; kelyje, vedančiame prie bažnyčios, esančios kaime ir pilies labirintuose. Kovojant su šunimis rekomenduojame naudoti šratinį šautuvą arba ramybės drumstimo pistoletą.

KOSTIUMUOTIEJI IR ŠARVUOTIEJI (ARMADURAS)

Šie priešininkai įveikiami, tačiau sunkiai. Siūlyčiau naudoti šratinį arba Magnum šautuvą. Taikykis būtinai į galvą. Sunaikinęs priešininkų šalmus pastebėsi parazitus. Jei pasiseks, parazitus galėsi sunaikinti. Kitaip dar ir parazitai užpuls tave. Laimei, šių priešininkų žaidime nėra daug.

Ekstra:

Jei parazitas jau matysis, gali mesti akinančias granatas, kurios akimirksniu sunaikins parazitus.

KANALIZACIJOS VABALAI (NOVISTADORS)

Šie priešininkai nebūtų stiprūs, jei būtų matomi. Taigi supranti, kad šie vabalai bus nematomi, todėl pridarys naujų bėdų. Kovoje su vabalais naudok šratinį šautuvą. Kiekvieno šūvio metu vienas šratinio šautuvo šūvių rutulėlis gali nužudyti vieną vabalą, kuris nukris ant žemės ir taps matomas. Kovos metu šaudyk, kol nebesimatys, kad ant žemės nukrenta vis nauji vabalai. Saugokis, nes kiekvienas vabalas, kuris užšoks ant tavęs, išleis rūgšties, o rūgštis sužeis tave. Vabalus gali pastebėti, kai jie skrenda tarp tavęs ir bedugnės, todėl atakuok juos, kad vabalai įkristų į pačią bedugnę. Toks būdas saugos amuniciją, kurios prireiks tolimesnėje žaidimo eigoje.

Ekstra:

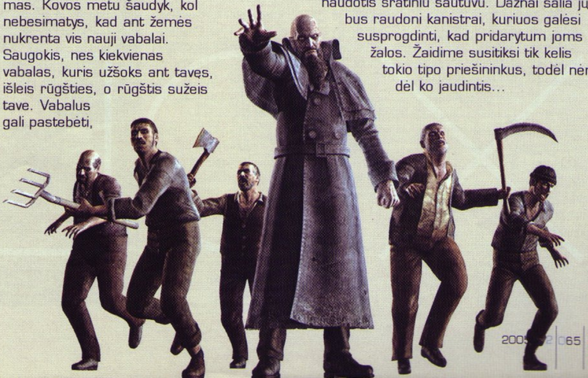
Vabalus galima nužudyti ir paprastesniu būdu. Priėjęs prie kapo nepastebimai išlįsk iš už kampo ir apžiūrėk viršų. Pastebėjęs žalsvas dujas, nusitaikyk nors ir snaiperio ginklu virš žalsvų dujų ir iššauk. Kartais užteks vos vieno šūvio, nes vabalai kvėpuodami išskiria dujas. Šiuo būdu maksimaliai sutaikysi amunicijos atsargas.

REGENERATORIAI

Žaidime bus tik penki tokio tipo priešininkai ir tai turėtų būti labai gera naujiena. Kovoje su šiais priešininkais naudok snaiperio ginklą su šilumą juntančiu žiūronu. Nusitaikęs į priešininkus, šauk į jame esantį parazitą. Specialus žiūronas leis tau pastebėti parazitus. Neleisk šiems priešininkams priartėti prie tavęs, nes jie tau įkąs, o tai sukels labai didžiulį skausmą. Neturėdamas snaiperio ginklo su jais nekovok, nes tu jų neįveiksi. Vieną priešininką nužudysi po trylikos taiklių šūvių. Nors jie lėti ir stambus, tačiau tu būsi saugus tik tuomet, kai jie bus toli nuo tavęs.

GELEŽINĖS PANELĖS

Tai tobulesni regeneratoriai, kurie turi spyglius ir nežūsta, kai nužudai juose esančius parazitus. Neleisk joms priartėti ir kovos pradžioje parazitų žudymui naudok snaiperio ginklą. Nužudęs parazitus gali naudotis šratiniu šautuvu. Dažnai šalia jų bus raudoni kanistrai, kuriuos galėsi susprogdinti, kad pridarytum joms žalos. Žaidime susitiksi tik kelis tokio tipo priešininkus, todėl nėra dėl ko jaudintis...



KODAI

NEED FOR SPEED MOST WANTED
Veskite kodus pradiniame ekrane, iškart po animacinių filmukų, prieš paspausdami kokį nors mygtuką. Kodams naudokite tik pultelio krypčių valdiklį.

Atrakinti Castrol SYNTEC Ford GT
Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn, Aukštyn

Atrakinti Burger King Challenge:
Aukštyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn

Atrakinti Extra Marker
Aukštyn, Aukštyn, Žemyn, Žemyn, Kairėn, Dešinėn, Aukštyn, Žemyn

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
Options meniu veskite kodus:

Tobulas grind: grindXpert

Tobulas rankinis valdymas: 2wheels!

Tobulas skitch: h!tchar!de

Žaisti už Jason Ellis: sirius-DJ

Žaisti už Mat Hoffman: the_condor

Žaisti už Mindy: help1nghand

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
CompStat/Map ekrane laikykite L1 + R1 ir spauskite mygtukus:

Nesibaigianti amunicija: Apskritimas, Kvadratas, X, Kvadratas(2), Trikampis.

Nesibaigianti ištvermė: Apskritimas, Kvadratas, X, Kvadratas, X, Apskritimas.

Milijonas dolerių: Kvadratas(2), Trikampis, Kvadratas, Trikampis, Kvadratas.

Dviguba žala: X(2), Kvadratas, X(3).

Lengvas režimas: Apskritimas, Kvadratas, X(2), Trikampis, Apskritimas.

Super policininko režimas: Trikampis, X, Trikampis, X, Trikampis(2).

Atviros kovos: Kvadratas(2), Trikampis(2), Kvadratas.

Atviros gatvių lenktynės: Trikampis(2), X(2), Trikampis.

Geto miestas: X, Kvadratas, X, Trikampis(3).

Zombių režimas: Apskritimas, Trikampis, Kvadratas, X, Kvadratas, X.

Visi muzikiniai takeliai: Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas.

Puma kostiumas: Trikampis, X, Apskritimas, Kvadratas.

Redman Gone Wild mini žaidimas: Trikampis, X(2), Apskritimas, Trikampis, Kvadratas.

GAMEDUK

DBZ: BUDOKAI 2
Ką daryti, kai surenki visus drakono rutulius?
Arnoldas, Ukmergė
Surinkęs visus drakono rutulius gali prašyti Babidi erdvėlaivio, kurį pasirinksi pagrindiniame meniu.

MANHUNT
Doing time
Jau trys mėnesiai bandau įveikti šį lygį, bet nepavyksta. Gal jūs galite padėti įveikti šią misiją? Ačiū.
Irmantas, Kaunas
Svarbiausia atidžiai skaityti, ko jūsų prašo, nes tai pirmas lygis, kuriame privaloma padaryti atitinkamus veiksmus. Nubėkite prie plaktuko, po animacijos scenos reikia nukauti du priešus. Vieną antro lygio egzekuciją, antrą trečio lygio egzekuciją (laikyti kursorių, kol jis pasikeis į geltoną ar raudoną, pažyminčią lygį). Kol to nepadarysite, priešai nenustos eiti.
Atlikus šią užduotį ir nukovus likusius priešus, jei tokių ateis, prasidės kita animacijos scena. Bėkite atgal į lygio pradžią ir užmuškite vyruką su beisbolo lazda, tada pasiimkite lazdą pats. Dabar antro ir trečio lygio egzekucijas reikės atlikti su šia lazda, kitaip vėl priešai nenustos eiti. Darykite taip pat, kaip su plaktuku. Atlikus užduotį vėl prasidės animacija, tada bėkite pro tą vietą, kur gavote plaktuką ir pro vartus, kad pasiektumėte išsisaugojimo tašką.

TEKKEN 5
Devil Within režimas
Aš jį perėjau, bet dabar, žaidžiant antrą kartą galima rinkti raudonus simbolius veikėjų aprangoms, bet 4–2 yra kažkoks geltonas ir man labai sunku jį pasiekti. Patarkite.
Pavelas, Vilnius
Būkite atsargūs ir netyčia nesugriaukite vienos iš kolonų pačioje pradžioje, nes ant jos reikės atsistoti, kad pasiimtumėte tą simbolį, esantį aukštai virš įėjimo. Kairėje pusėje yra švytuoklė, kuri nejuda. Eikite ten ir trenkite į ją, kad pradėtų judėti. Pasinaudokite ja ir šokite ant kito krašto. Čia galite sunaikinti kolonas. Nuo aukštesnio krašto šokite ant kolonos, esančios žemiau. O nuo jos dvigubu šuoliu užšokite prie simbolio.

GRAN TURISMO 3 A SPEC
Ką reikia daryti, kad surinktum 100 procentų? Ar važiavimas dėl licencijos įtakoja progresą? Ar tai tik dėl pasiekimų?
Pavelas, Vilnius
Pakartotinai pravažiuotos licencijos dėl geresnių pasiekimų progreso neduoda.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
Prašyčiau pasakyti tiksliau, kaip rasti skruzdėlių karalienės objektą?
Artūras, Kauno r.
Grįžimo į rūmus misijos metu paveikslų kambaryje paspausk paveikslus tokia tvarka: moters atvaizdą, vyriškio ir dviejų vaikų atvaizdą, raudonplaukio, laikančio arbatos puodelį atvaizdą, raudonplaukio, kurio fone yra lėkštė, atvaizdą, vyriškio, laikančio dokumentą atvaizdą, vyriškio, apsirengusio mėlynai atvaizdą ir didžiulį paveikslą. Didžiulis paveikslas apsisuks ir atsiras vaza. Vazoje rasi skruzdėlių karalienės objektą.

Magic: The Gathering

KETURIOS DEŠIMTOSIOS ARBA *RAVNICA: CITY OF GUILDS*

Skaitytojų pageidavimu pažvelgsime į naujausią Magic the Gathering seriją Ravnicą dar įdėmiau — istorija, savybės ir kita įdomi bei naudinga informcija.

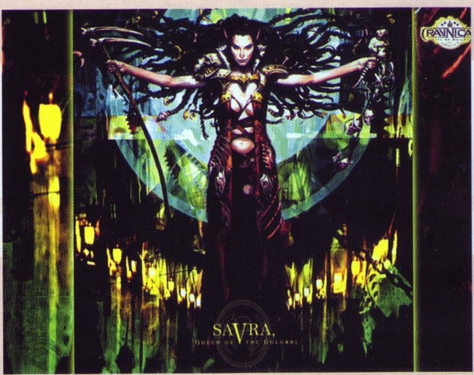
Ravnica, atrodo, jau amžinai gyvuojanti planeta-miestas. Nesibaigiančios gatvės, senos lindynės, senoviniai griuvėsiai, gremėzdiški bokštai, purvini požemiai — vienas šalia kito, virš kito, po kitu. Būtent čia dešimt gildijų jau seniai kovoja dėl valdžios.

Pirmajame iš trijų Ravnicos rinkinių, *Ravnica: City of Guilds*, buvo pristatyta pirmosios keturios gildijos: *Boros Legion, Selesnya Conclave, House Dimir, The Golgari*. Kituose dviejuose rinkiniuose mes pamatysime dar po tris likusias gildijas. Bet jų egzistavimo žymių galima išvysti jau ir šio rinkinio kortose. Pažvelkite į *Char*. Matote, kas parašyta apačioje?

„Izzet mages often acquire their magic reagents from dubious sources, so the potency of their spells is never predictable“.

Izzet — tai mėlynai raudona gildija kitame rinkinyje (*Guildpact*). Ir kiek matome iš *Char*, *Izzet* turėtų būti gana įdomi gildija ;). Bet baikime žvalgytis į priekį.

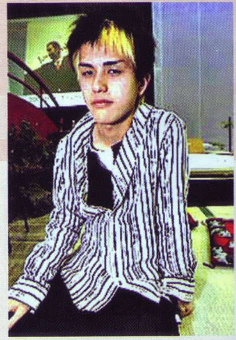
Žaliai juodosios *The Golgari* gildijos nariai tiki, kad pradedi gyventi tik miręs. Mirtis jiems suteikia gyvenimo prasmę, mirštant gimsta nauja gyvybė. Žalia — gyvenimas, augimas. Juoda — mirtis, nykimas.



Sujungus šias spalvas mes ir gauname nuostabiuosius *The Golgari* gildijos narius — mirusius ir dar kartą prisikėlusius padarus. Ir nors kol kas viskam vadovauja *The Sisters of Stone Death*, trys baisios gargoilės, jų ilgo valdymo era gali nutrūkti. Tamsioji elfė Savra visada gauna tai, ko ji nori... ;)

Mėlynai juodas *House Dimir* yra pasalūniška gildija. Tai ta gildija, kuri stengiasi atrodyti pati silpniausia, kad būtų lengviau susidoroti su likusiomis. Nedaugelis žino, kad ji egzistuoja. O tie, kurie žino, gali neabejoti, kad *Hause Dimir* juos suseks ir sudoros... Gildijai jau ilgai vadovauja nemirtingasis vampyras Szadek.

Raudonai baltas *Boros Legion* yra karinė gildija. Jos pagrindinis tikslas — užtikrinti tvarką ir taiką šiame mieste-planetoje. Balta — tvarka, apsauga. Raudona — agresija, skubotumas. Sujungę šias spalvas mes gauname tvarką, bet kokia kaina ir kiek



galima greičiau besistengiančią įsitvirtinti gildijose. Jai vadovauja archangelė Razia.

Selesnya Conclave, žaliai balta gildija, viena iš taikiausių *Ravnicos* grupuočių. Gyvybė ir tvarka susijungia po *Selesnya Conclave* vėliava. Svarbiausia šiai gildijai yra bendri tikslai,

individualumas čia nemėgstamas. Būtent dėl to gildijai nevadovauja vienas asmuo, o *The Chorus*, senų driadžių grupė. Vienas už visus ir visi už vieną!

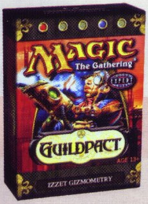
Kiekviena iš gildijų turi po vieną savybę, kuri ją išskiria iš kitų. *Dredge* — mirusieji sugrįžta dar vienam gyvenimui. *Convoke* — augimas ir bendrumas, kad tik išsaugotų ramybę. Transmute — mes slaptai ir neskubėdami susirasime dar vieną kortą, kad galėtume įgyvendinti didįjį savo planą... *Radiance* — bendrumas ir chaotiškumas (nepamirškite, kad *Cleansing Beam* gali sužeisti ir savus padarus ;)).

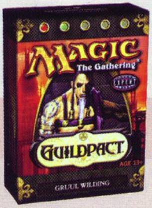
Didžiausia *Ravnicos* naujiena — hibridai. Hibridai — tai kortos, turinčios tuos įdomius manos simbolius. Geriausi pavyzdžiai — gildijų magai (*Guildmage*). Ir lyg to nebūtų gana, kituose rinkiniuose (*Guildpact* ir *Dissension*) žada būti tik įdomiau. Ar įsivaizduojate keturių spalvų padarą? Būtent šie nauji manos simboliai padės tai įgyvendinti. Pavyzdžiui, *GreenWhite/RedWhite* (juk *Guildpact* gildijos turėtų pradėti draugauti ;)).

Tiek šį kartą. Kaip visada, laukiu jūsų patarimų, pasiūlymų ir klausimų.

GUILDPACT

Guildpact artėja. Jau sausio 21–22 dienomis jis bus pristatytas visam pasauliui. O nuo Vasario 3–5 dienos visas su Guildpact susijusias prekes bus galima rasti parduotuvėse. Guildpact pamatysime dar tris gildijas: Izzet (mėlynai raudona), Gruul (žaliai raudona), Orzhov (baltai juoda).





PASAULIO ČEMPIONATAS

2005-ųjų metų *Magic: The Gathering* pasaulio čempionatas šiais metais vyko Lapkričio 30 — Gruodžio 4 dienomis Japonijoje. Deja, mūsų čempionas dėl įvairių priežasčių jame dalyvauti negalėjo. Nieko netikėto, kad čempionato šeimininkai ir susigriebė visus titulus. Kenji Tsumura šio turnyro metu užsitikrino geriausio metų žaidėjo titulą aplenkdamas prancūzą ir draugą Olivier Ruel (šis titulas atitenka daugiausia per metus *Pro Points* surinkusiam žaidėjui. *Pro Points* gaunami už gerą pasirodymą didžiuosiuose turnyruose).

Komandinių varžybų finale (jos vyksta *Team Draft* formatu) triumfavo japonų komanda, sudaryta iš Takuma Morofuji, Masashi Oiso ir Ichirou Shimura. Finale jie pakankamai lengvai rezultatu 3-0 palaužė Jungtinių Amerikos Valstijų atstovus.

Individualiose varžybose laimėjo Katsuhiro Mori. Finale jis su savo *Ghazi-Glare* kalade (*Vitu-Ghazi, the City-Tree* ir *Glare of Subdual* buvo vienos iš pagrindinių tos kaladės kortų) rezultatu 3-1 palaužė Frank Karsten su aplink kortą *Greater Good* pastatyta kalade ir parsinešė namo riebų čekį, vertą 35000 dolerių. Frank Karsten teko pasitenkinti 23000 doleriais ;).

MAGIC THE GATHERING KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

____

Mano patarimas žaidėjui:

____

Vardas Pavardė, adresas

____

Yu-Gi-Oh! ŽAIDIMŲ FORMATAI

Jūs manėte, kad *Yu-Gi-Oh* galima žaisti tik paprastose dvikovose? Jūs klydote. Norite išbandyti kažką naujo? Šis straipsnis skirtas kaip tik jums. Perskaitysite apie tris kitokius būdus žaisti *Yu-Gi-Oh!*

Taigi pradėkime... Įsivaizduokite... Jūs esate vienas su draugu ir jūs ką tik nusipirkote po tris papildymo pakuotes (arba turite pinigų joms įsigyti). Jūs galite jas tiesiog atplėšti. Taip turbūt kiekvieną kartą ir darote. Bet galite padaryti ir įdomiau. Pradžioje atplėškite visas pakuotes ir nežiūrėdami į jų turinį sudėkite visas 54 kortas į vieną krūvą. Tada gerai jas išmaišykite. Pirmasis žaidėjas paima šešias viršutines kortas ir padalina jas į dvi bet kokio dydžio krūveles (tam galima skirti apie minutę laiko). Antras žaidėjas tada išsirenka vieną iš tų krūvelių. Kita krūvelė atitenka pirmajam. Tada žaidėjai apsikeičia vietomis. Antrasis žaidėjas skirsto krūveles, pirmasis išsirenka vieną iš jų... Ir taip toliau, ir taip toliau, kol visos 54 kortos yra padalintos. Tada abiem žaidėjams reikia iš išsirinktų kortų sudėti kalades. Tose kaladėse turi būti bent po 20 kortų (jei žaidėjas iš viso neturi 20 kortų, atitinkamą kiekį kortų paskolina kitas žaidėjas, žinoma, duodamas pačias prasčiausias, jo nenaudojamas kortas). Tada prasideda kova. Jei neturite daug laiko, kovokite iki dviejų pergalių. O gal norite visą vakarą praleisti žaisdami *Yu-Gi-Oh*? Tada galite žaisti nors iki 10 pergalių. Spręsti jums ;). Siūlyčiau taip pat susitarti, kad nugalėtojui atiteks koks nors prizas. Pavyzdžiui, jis galės pasirinkti vieną kortą iš varžovo tądien pasiimtų kortų sau.

Nepatiko? Pabandysiu pasiūlyti kai ką panašaus, bet trumpesniam laikui. Ir vėl jums reikės tų pačių šešių papildymo pakuočių (ach, ir kaip ištverti jų neatplėšus...) ir to paties visada šalia esančio ir pasirengusio padėti draugo. Vėl jums teks atidaryti tas pačias šešias papildymo pakuotes nežiūrint į jų turinį, sudėti į vieną krūvą ir sumaišyti. Tada pirmasis žaidėjas atverčia keturias viršutines kortas, išsirenka vieną iš jų. Antrasis žaidėjas išsirenka dvi iš likusių trijų. Paskutinė korta atitenka pirmajam žaidėjui. Tada žaidėjai apsikeičia vietomis. Antrasis žaidėjas atverčia keturias viršutines kortas, išsirenka vieną... Ir taip toliau... Likus dviem kortoms, jas pasidalinate atsitiktinai. Toliau vėl viskas taip pat, kaip ir praeitą kartą. Atsimenate? 20 kortų kaladės, kova, nugalėtojas...

Kodėl jūs turėtumėte vietoj paprasto pakuočių atplėšimo tai daryti? Atsakymas yra paprastas. Gerai praleistas laikas su draugu. Išmoksite geriau žaisti, geriau suprasti kortas. Tapti geresniu žaidėju — argi to nori ne kiekvienas *Yu-Gi-Oh* gerbėjas?

Ženkime toliau. O kas, jeigu jūs turite du (!) draugus ir visi jūs turite po tris papildymo pakuotes? Susėskite aplink stalą (ar kur kitur). Tada išsiaiškinate, kas bus pirmasis, besirenkantis kortą (galite tiesiog mesti kauliuką). Atidarote pirmąją pakuotę ir išskleidžiate tas devynias kortas ant stalo. Pirmasis žaidėjas renkasi kortą, po to antrasis ir taip toliau pagal laikrodžio rodyklę. Ir taip, kol visos devynios kortos yra padalinamos. Tada jau antrasis žaidėjas, atplėšęs pakuotę ir ją išskleidęs ant stalo, renkasi kortą pirmas, po jo — trečiasis, pirmasis...

Manau, supratote. Bet viskas nėra taip paprasta, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Rinkdamiesi kortas jūs atskleidžiate savo planus varžovams (jei tik jie nežioplinėja, kai jūs išsirenkate sau kortą ;)). Tokiu būdu varžovai gali stengtis jums įvairiai pakenkti. Jie pakenkia jums, jūs pakenkiate jiems. Ach, tas saldus kerštas...

Po to, kai išsirenkate korta, jums nebereikia jos dar kartą parodyti. Tai leidžia jums lavinti atmintį bandant prisiminti, ką vos prieš porą minučių pasiėmė varžovas. Kol tai darote, reikia taip pat planuoti savo strategiją, galvoti apie tai, ką ruošiatės paimti...

Po viso to padarykite mažą turnyrėlį. Galite skirti prizą nugalėtojui. Taip gali žaisti nebūtinai trys žmonės, tereikia, kad kiekvienas turėtų po tris pakuotes.

Tikiuosi, jums patiko, nekantraujate išbandyti vieną iš šios trijulės. Jei turite minčių, kaip kitaip galima žaisti *Yu-Gi-Oh*, idėjų, pasiūlymų ar klausimų — kaip visada, rašykite ;).

ATSAKYMAI Į KLAUSIMUS

— Kada atsiras *Element Energy* papildymai? Ar *Toon* monstrus galima dėti be *Toon World*?
Benas, Vilnius

Dauguma *Toon* monstrų negali būti iškviesti, nebent *Toon World* yra žaidime (Kortos tekstas skamba: *This card cannot be summoned unless „Toon World" is on the field*). Bet, pavyzdžiui, *Toon Gemini Elf* ar *Toon Goblin Attack Force* gali būti iškviesti ir žaidime nesant *Toon World*.

— Ką daro ir kur gauti *Dark Sage*?
Egidijus, Vilnius

Dark Sage daro kartu labai daug ir labai mažai... Norint jį iškviesti, reikia žaidime turėti *Time Wizard* ir *Dark Magician*. Tada reikia, kad *Time Wizard* padarytų nedidelį stebuklą. Jei jam pavyks, jūs galėsite susirasti *Dark Sage* savo kaladėje ir padėti jį į žaidimą (arba tiesiog padėti jį į žaidimą iš rankos). Už visą šį vargą gausite 2800/3200 monstrą ir galėsite susirasti vieną burtų kortą kaladėje, pasiimti ją į ranką.

Dark Sage galima rasti *Dark Beginning* papildymo pakuotėse... Tik perspėju — tai yra labai reta korta.

— Kokioje papildymo pakuočių serijoje — startinėje kaladėje ar teminėje — galima rasti *Black Skull Dragon* kortą?
Martynas, Panevėžys

Black Skull Dragon galima rasti *Dark Beginning* arba *Metal Raiders* papildymo pakuotėse. (*Ultra Rare*)

— Koks kortos *Dark Mirror Force* efektas? Kokio retumo korta *Dark Magician of Chaos*?
Rytis, Vilnius

Jūs galite aktyvuoti *Dark Mirror Force* tik tada, kai puola jūsų varžovas. Tai padarius, visos priešininko kortos, esančios Gynybos režime, yra patraukiamos iš žaidimo.

Dark Magician of Chaos yra *Ultra Rare*.

Papildymą laimėjo:
Benas Normantas, Vilnius
Rytis Rogačius, Vilnius

YU GI OH KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

Mano patarimas žaidėjui:

Vardas, pavardė, adresas

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Flaming Eternity papildymo pakuotes (booster'ius).

King Kongas

King Kong

Režisierius: Peter Jackson | Aktoriai: Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody |
Data: 2005-ieji | JAV

Barzdotasis Naujosios Zelandijos gyventojas, trejus metus stulbinęs žiūrovus savo „Žiedų valdovo" didybe, po trilogijos ėmėsi ne ką mažesnio darbo. Kalbama ne tik apie fizinę didybę, bet ir apie senosios klasikos atgimimą, nes tai yra labai jautri žiūrovams tema. Senųjų klasikinių filmų gerbėjai vienareikšmiškai puikiai vertina 1933-ųjų metų kino filmą, o daugeliui dar sovietmečio eros pabaigoje spėjusių pagyventi žmonių 1976-ųjų „King Kongas" tapo vakarietiško kino simboliu ir užpildydavo pilnutėles senųjų kino teatrų sales. Režisieriui tenka labai atsakinga užduotis trečią kartą atgaivinti Didžiąją Beždžionę. Rodos, praėjo tik trisdešimt metų nuo pastarojo jo pasirodymo, tačiau žinant, kokiais devynmyliais šuoliais per šį laikotarpį „straksėjo" technologijos, „King Kongo" atgimimas tikrai pateisinamas.

Laimei (na, dar neaišku, ar laimei, tačiau futuristinio filmo apie „King Kongą" ar paskutinės serijos tęsinio nelabai norėtųsi žiūrėti), režisierius filme mus perkels į praeitį, tikrąjį Beždžionės „gimimo" laikotarpį. Grupė tyrinėtojų ir dokumentinių filmų kūrėjų keliauja į paslaptingą Kaukolių salą (netoli Sumatros — vienos iš dabartinės Malaizijos salų). Tikslas, be abejo, patikrinti legendas, pasakojančias apie gigantišką joje gyvenančią gorilą, vardu Kongas. Nukeliavę jie išties atranda King Kongą, tačiau kartu su juo džiunglėse gyvena ir aibė priešistorinių gyvių. Tyrinėtojai susiduria ne tik su Kongu, bet ir su jo didžiausiais priešais — dinozaurais. Kaip ir reikia tikėtis, mergina (šį kartą vienintelės King Kongo tramdytojos vaidmuo atiteko Naomi Watts) sugeba numalšinti beždžionės agresiją ir su tyrėjais Kongą parsivežti į Niujorką. Jau galima spėti, kokia ateitis laukia nelaimingo Kongo parodose, tačiau ar ilgai paprastos žmonių apsaugos priemonės sulaikys šią didžiulę beždžionę?

Kartu su filmu pasirodo ir kompiuterinis žaidimas, kuriame valdysime tiek pagrindinį filmo herojų tyrinėtoją, tiek ir patį King Kongą.

„King Kongas" Lietuvos ir pasaulio kino teatruose nuo gruodžio 16 dienos.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

SAUSIS

01 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS PLATINUM
26 WE LOVE KATAMARI
27 NBA 2K6
27 NHL 2K6
27 TORINO 2006 WINTER OLYMPICS
27 WORLD POKER TOUR
27 ZATHURA

VASARIS

02 DEVIL KINGS
02 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
02 PAC-MAN WORLD 3

KOVAS

02 BLACK
02 FIGHT NIGHT ROUND 3

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

SAUSIS	
27 DT RACER	LENKTYNĖS
27 NBA 2K6	SPORTAS
27 NHL 2K6	SPORTAS
27 TORINO 2006	SPORTAS
27 WE LOVE KATAMARI	KATAMARI :)
27 WORLD POKER TOUR 2K6	KORTOS
27 ZATHURA	NUOTYKIŲ
VASARIS	
17 PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY	SIMULIATORIUS
24 BLACK	FPS
KOVAS	
17 ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	VEIKSMO

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. NFS: Underground 2
4. GTA: Vice City
5. *Silent Hill*
6. Final Fantasy X - 2
7. Dragon Ball Z: Budokai 2
8. Tekken 5
9. *Final Fantasy VII*
10. NBA Live 2005
11. Burnout 3: Takedown
12. DMC 3: Dante's Awakening
13. Final Fantasy X
14. POP Warrior Within
15. Jak 3

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Top

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

PS2

1 The Sims 2
2 Need for Speed: Most Wanted
3 Harry Potter and the Goblet of Fire
4 The Warriors
5 WRC Rally Evolved
6 Dragonball Z Budokai 3
7 Grand Theft Auto: San Andreas
8 Shrek: Super Slam
9 Call of Duty 2: Big Red One
10 EyeToy: Play 3

PSP

1 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
2 Harry Potter and the Goblet of Fire
3 WRC
4 F1 Grand Prix
5 NBA Live 06

PS2

1 Need For Speed: Most Wanted
2 Call of Duty 2: Big Red One
3 FIFA 06
4 King Kong: Official Game of The Movie
5 50 Cent: Bulletproof
6 Harry Potter And The Goblet of Fire
7 WWE Smackdown! Vs Raw 2006
8 Star Wars: Battlefront 2
9 Pro Evolution Soccer 5
10 Narnia: The Lion, The Witch and Wardrobe

PSP

1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
2 Pro Evolution Soccer 5
3 World Tour Soccer
4 Need For Speed: Most Wanted
5 FIFA 06
6 Harry Potter And The Goblet of Fire
7 Everybody's Golf
8 Pursuit Force
9 Crash Tag Team Racing
10 Lumines

Xbox

1 Need For Speed: Most Wanted
2 Call of Duty 2: Big Red One
3 King Kong: Official Game of The Movie
4 Star Wars: Battlefront 2
5 Gun
6 50 Cent: Bulletproof
7 FIFA 06
8 Shadow The Hedgehog
9 Forza Motorsport
10 Prince of Persia: The Two Thrones

X360

1 Perfect Dark Zero
2 Call of Duty 2
3 Project Gotham Racing 3
4 King Kong: Official Game of The Movie
5 FIFA 06
6 Need For Speed: Most Wanted
7 Kameo: Elements of Power
8 Condemned: Criminal Origins
9 Quake 4
10 Tiger Woods PGA Tour 06

GBA

1 Pokemon Emerald
2 Bratz: Rock Angelz
3 Simpsons: Road Rage
4 Narnia: The Lion, The Witch and Wardrobe
5 Harry Potter And The Goblet of Fire
6 Charlie And The Chocolate Factory
7 Scooby-Doo! Mystery Mayhem
8 Spongebob: Super Sponge
9 Finding Nemo / The Incredibles
10 King Kong: Official Game of The Movie